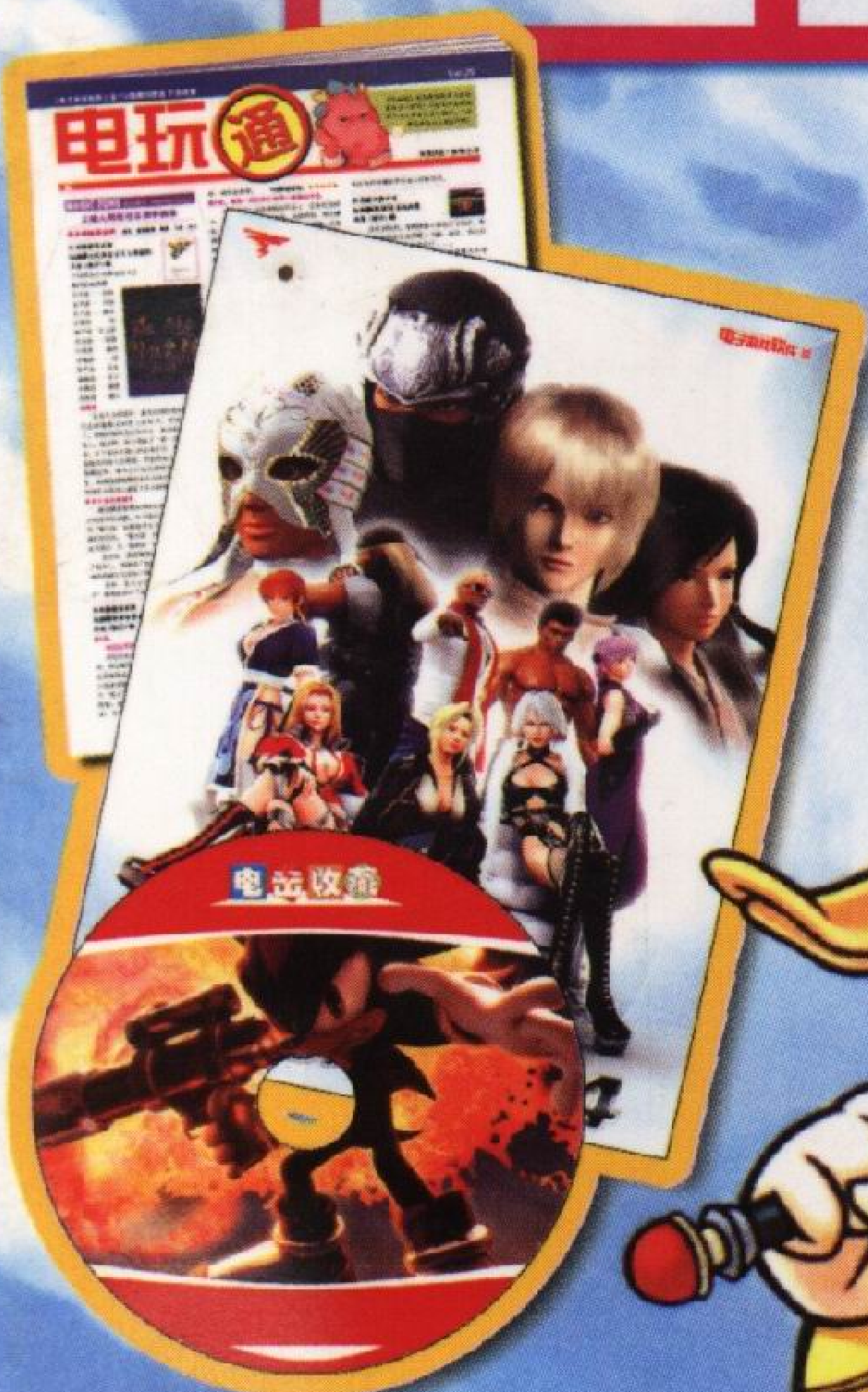
GAME SOFTWARE
电子游戏软件



VOL.174
2006年03期
定价9.80元



随刊附送
电玩通&电击收藏
死或生4 特典海报

电击影像
死或生4
全女性角色CG彻底收录

6版超大特报
VR战士5

绝色攻略
王国之心2
深渊传说

卷首特辑 聚焦年末商战
特别策划 穿越时空的冒险
大专题 弹幕生涯
独家企划 名作批判委员会

详细评析
深渊传说/合金装备3生存/王国之心2/怪物猎人P/NEOGEO大乱斗/激·战国无双/死或生4/义经记/火影忍者3/圣铠传说·七悲/最终幻想4A

ISSN 1006-5032


TVGAME 综合情报志

盛大网游全免费

两步简单畅快玩

多款游戏

开启您的网游免费之旅

1 注册一个账号--盛大通行证

盛大通行证 是盛大网络推出的统一账号系统，拥有盛大通行证，无需再次注册，即可在所有支持产品中直接登录使用。

官方注册http://reg.sdo.com/

2 下载一个软件--盛大圈圈

盛大圈圈 是盛大游戏门户软件，不但提供了各个游戏高速便捷下载，还提供了各个游戏的交流支持。

官方网站http://sdo.sdo.com/

【大型游戏】

热血传奇除百区外全部免费
官方网站http://mir2.sdo.com/

传奇世界除88区外全部免费
官方网站http://woool.sdo.com/

武林外史全区免费
官方网站http://do.sdo.com/

英雄年代区域化运营专区：吴越盛世；巴蜀傲翔；渝洲群雄；黔山鸿图；决战金陵永久免费
官方网站http://theage.sdo.com/

梦幻国度全区免费
官方网站http://mland.sdo.com/

神迹区域化运营专区永久免费
官方网站http://s3d.sdo.com/

【竞技休闲游戏】

冒险岛全区免费
官方网站http://mxd.sdo.com/

泡泡堂全区免费
官方网站http://bnb.sdo.com/

边锋棋牌全区免费
官方网站http://gameabc.sdo.com/

浩方对战平台全区免费
官方网站http://www1.cga.com.cn/

热血英豪全区免费
官方网站http://bfo.sdo.com/

盛大富翁全区免费
官方网站http://rich.sdo.com/

三国豪侠传全区免费
官方网站http://sanguo.sdo.com/

欢迎玩家开始盛大网游免费之旅

SNDA | 盛大网络 服务运营

庆盛大游戏全免费，百万极品道具装备免费发放，发送TPDY到8828（移动用户）就有机会获得！（0.2元/条）

又是一年花落去 终有岁末商战来

植物在春天开始泛绿，夏季便绽放出娇艳的花朵，秋天虽开始凋零却也有落红之美，再到冬季的瑞雪，则银装素裹更显雍容。拿植物的四季变化来形容游戏市场一年来的发展，也颇为贴切。2005新年伊始，次世代的消息日渐丰富，可谓始现新绿；春夏之交，E3初次上演次世代大战，可谓争奇斗艳;秋末360终于将要上市，可谓花落众人家；而眼见今冬过半，各家皆在岁末商战中进行着今年的最后一轮较量。相对于其他不固定的盛事，年末商战是每年必有的景观。今年之战究竟事从何起，最终鹿死谁手，当下也初现端倪,待我们接下来为您细细讲述。

事情起源 任天堂先发制人

自岩田氏接任社长一职，任天堂的革新步伐就开始越迈越大了。老山内今年的彻底离职应该也是感觉到了革新的压力，索性自己安养晚年，让年轻人去冒险。革命现在基本已经退出了次世代家用游戏的三足之一，其发展方向根本不是要延续传统，而是另辟新路。不过在掌机领域里，任天堂依旧是当仁不让，管他什么PSP，根本无法撼动老任的掌机天下，PSP最多不过是抢了一部分MP4的市场，至于游戏，远没有NDS那么成功。于是今年的冬天，任天堂的战略重点依旧是掌机。



↑松岛菜菜子为NDS游戏代言引起了不小的关注。

12月中旬，日本游戏产业调查机构MediaCreate发表了一份统计资料，据这个资料的数据显示，仅日本地区在12月5日到11日的一周之内，NDS的销售量就达到了29万9328台，并创下仅次于主机发售首周的优异销售成绩，这一波销售热潮可以看作是年末商战的第一枪。任天堂几乎是在毫无竞争对手的环境下享用这份丰盛的年末大餐，相对于PSP，这样的成功绝不是天上掉下来的馅饼，而是任天堂用前两个月的辛勤耕耘换来的。

任天堂在今年10月份正式发表NDS的Wi-Fi无线网际网络服务计划，并于11月23日伴随着《动物之森》的上市而同步展开服务，后续紧接着推出了同样支持Wi-Fi网络的《马里奥赛车DS》，这两款游戏都创下非常优异的销售成绩，连续带动NDS主机的销量在每周15万左右，而这只是一个开始。到12月上中旬，NDS主机的销售再度增长，而且涨幅为前段的两倍，逼近30万台大关，创下仅次于去年12月2日发售当周的主机周销售纪录。在游戏软件方面，已经发售两周的《动物之森》也保持着持续旺盛的销售势头，每周都能卖出约12万套，周销售量在所有软件中排行第4，累计销售套数则已达60万。而在它之后发售的《马里奥赛车DS》也卖出21万套，当周销售排第2，仅次于PS2的《星际游侠》。



↑任天堂的NDS如今已经成为很多女生的最爱。

由于NDS上的许多游戏都有着长期销售的态势，于是在接下来的圣诞节和新年这个商业黄金时段更迎来了又一波旺季，任天堂在这次商战中先拔头筹已经成为了事实。相比之下，微软的Xbox360在日本遭遇冷淡，数款游戏软件先后公布延期；索尼的PSP销量平平，PS2也只能靠软件来争取部分市场；任天堂可以算是在圣诞过得最轻松的了。

出现转机 XB360人气回升

相比任天堂的从容，微软的日子显然要紧张忙碌许多。众所周知，微软的Xbox360在日本的首发非常不顺，其受欢迎程度还不及当年的Xbox。微软原本希望用次世代主机作为对玩家的新年献礼，却没想到人家日本玩家根本不买账。其原因当然是多方面的：首先是主观上的购买习惯。日本的游戏市场已经经历了两代PS王朝，加上索尼又是日本本国的公司，当然他的支持率会非常高。而且PS系主机的表现也确实出色，就由不得人们会去期待PS3了。其次一点是软件，现在PS2虽然算是进入了末期，但像《星际游侠》、《王国之心2》这样的好游戏依然是其独占的大作，再加上明年还有《最终幻想12》，相信就算有很多日本玩家的PS2坏掉，他们为了玩到这些好游戏，也会选择再去买一台PS2而不是软件少得可怜又不合日本玩家胃口的Xbox360。然后就是主机的外观设计了，微软似乎永远也无法理解日本玩家对于"轻薄小巧"的钟爱，这款次世代主机依旧集厚重于一身，硕大的电源设计更是令人费解。有了上面这三点，可见微软对于上次失败的检讨还不够深刻。

不过到了年末，游戏市场也进入了风云变幻的时期。微软在日本终于看到了一缕阳光，在圣诞节前，日本市场调查公司info PLANT发表了一份日本地区网络市场调查，其结果显示，有百分之三十左右的受访者表示愿意购买Xbox360主机。本次的调查是由info PLANT公司经营的C-NEWS网站于12月中旬举办的，调查人员范围是该网站的20万名会员，然后从中随机抽选400名10至59岁持有电视游戏主机的人接受本次调查。

类似这种调查的结果虽然不能完全代表所有大众的意愿，但也还算是比较客观。现在有3成左右的人表示愿意购买Xbox360主机，比起去年9月东京电玩展前调查仅有6%的支持率来说，的确是有明显的提升。大概就是因为在主机正式上市后的这段时间里，各种新作陆续发表，微软也加大了宣传力度，于是不少人对于Xbox360的认同感有所提升。

但是360存在的缺陷已经是不能改变的了，人们究竟能否接受这些呢？本次的调查中也包含了针对Xbox360各部分功能进行的评分，具体包括品牌印象、外观造型、主机配色、多媒体娱乐功能、硬盘大小、主机尺寸、网络功能、分级保护、玩家个人资料记录等项目。它们每一项的满分均为100分，结果则为平均都在60分上下。只有价格部分得到的分数明显较低，为39分。虽然Xbox360在日本地区的售价为39800日元（约合人民币2800元），比北美或欧洲已经便宜许多，但仍有不少日本玩家对这样的价格不是很满意。

另外在3成表示愿意购入Xbox360的受访者中，又有60%的人表示喜欢角色扮演类游戏，80%表示喜欢玩单机游戏，60%的人喜欢观看DVD影片，一半人喜欢网络游戏。本次调查还包含了玩家对PS3与REV等新一代电视游戏主机的购买意愿，结果有6成半受访者希望购入PS3,3成半有意愿购入REV。

这次的调查结果其实并不一定会在现在或者未来成为现实，不过对于微软来说也许就是希望。盖茨拿钱砸出来的日本市场并不是无底洞，只要功夫到家，例如尽量多推出适合日本玩家的游戏等，相信Xbox360也不会真的在日本一蹶不振。



↑丸山嘉浩为了在日本推广360可谓不辞劳苦。

逆境崛起 360出货150万台

这里提醒大家注意一个关键词"出货"，出货和销量不是一回事，出货是指主机产出并投入市场的数量，这些主机不一定被消费者买回家，就算仍旧摆在店里仍旧会被列入到出货量的数据当中。所以之前微软宣言要在90天内达成出货300万台，其实更多是对于主机生产线的考验。目前看来，这一目标的达成应该没有什么问题，而至于这300万台主机是否能够卖出去，那就要依赖欧美的玩家了。

11月22日Xbox360在北美首发，所有的主机被抢购一空。于是在很长一段时间内，Xbox360都处于一个断货的状态，当时微软方面表示，他们除了每周都会有少量Xbox360补货以外，将会在不久以后再次大规模供货。而他们指的"以后"，自然就是圣诞节前。果然不出人们所料，微软就选择在圣诞节前十天开始了第二次在北美的大量出货。不过其所谓的大量也没有太多，实际数量也不过为30万台左右，与首发时数量相当。可想而知，这样的供货数量会带来什么样的结果，那必然是新一轮抢购。

这次的抢购甚至出现了与首发类似的热闹场景，商店门前排队的人潮依旧壮观，而且靠后的玩家甚至都没有买到。从目前的状况来看，微软对于欧美和日本市场的估计完全错误，在北美，Xbox360是天价难求，而在日本则是供过于求。这种供求极度不平衡的局面对于微软来说是最难受的，因为忙活了半天却两边都不讨好。特别是面对欧美市场如此之大的商机，却不能好好的把握，微软的圣诞商战还真是辛苦。

微软现在在北美的处境，就好比是一个站在满是鱼虾的浅滩却没有渔网的人，这虽然尴尬，但终究不算太坏，起码比日本好多了。而且Xbox360要想达到3个月300



万台的出货量也要靠欧美的这帮支持者了。前面我们强调了，出货不等于销量，但如果销量不好，那么出货量自然不会太高，因为与其生产那么多在商店里积压着，还不如少生产一点降低损失呢。所以虽然说出货量和销量是两回事，但它们之间的关联显而易见。

现在，Xbox360在日本地区首周的销售量只有6万台，并且后续也没有多大起色。好在微软的欧美市场比较稳固，Xbox360几乎到了有一台卖一台的疯狂抢购程度。这两地各30万的首批Xbox360都在第一时间被抢购一空，而随后在两地每周都会有少量的补货，再加上在12月16日北美，欧洲各30万台的第二批出货，目前Xbox360在全球的出货量已经达到了150万台。





↑由于在北美排队购买360的人很多，店里还准备了点心给大家充饥。

对于这一热销情况，微软当然高兴，不过其隐藏的忧患也一直存在。由于Xbox360的CPU、GPU等核心芯片产量不足，目前Xbox360还是处于一个缺货的状态。据估计，照目前的生产速度，要消化北美和欧洲已经预约的大量订单，最快也要在2006年2月才能完成。微软曾夸下海口说，Xbox360的全球销售目标是90天300万，2006年6月底600万，2006年底1000万。可要真想达成这一目标，就目前的状况来说是远远不行的。

乘胜追击 NDS突破500万

就在微软打出Xbox360出货量超过150万台的招牌后，任天堂也没客气，并且亮出了一个更有说服力的数据：NDS仅日本地区的出货量和销量都突破了500万台！这个消息是任天堂于12月26日在东京举办的"Nintendo DS Touch! Generation新作游戏发表会"中，由任天堂社长岩田聪正式向外界公布的。其具体的数据为在日本地区NDS主机销量已突破500万台，而出货量则达到544万台之多。在这样的数据面前，微软的Xbox360自然是光彩全无，索尼PS2的1亿台就不用说了，人家任天堂NDS如今的周销量都比微软次世代主机要多很多。



↑岩田聪对待事业大胆而稳重，从NDS坚实的脚步中我们就可以感受到。

岩田聪在会上显得非常自豪，他表示NDS主机在日本地区发售1年零3周后，销售量一路走高，到目前更成为了日本游戏史上最快达成500万台销售目标的主机。另据任天堂官方俱乐部会员登录资料的统计，在NDS的玩家中，女性玩家占有相当高的比例，大约超过了25%，销量名列前茅的NDS游戏《任天狗》则更有将近半数的购买者是女性玩家。这样宽泛的受众领域，在其他主机上是很难做到的，同时也体现出任天堂的游戏真正面向大众的理念。

不仅是性别，在玩家年龄的分布方面，NDS首先是承袭了以往GB系主机所开拓出来的低年龄层玩家市场，而后并以《脑力锻炼》与《头脑放松教室》等游戏成功开拓了成年玩家的市场，根据网站登录资料显示，有将近三分之二的《脑力锻炼》玩家是25岁以上的成年人，35岁以上的玩家也占了25%以上。

目前任天堂于日本地区发行的NDS游戏中，已有4款游戏的出货套数突破百万，包括为欧美地区也双双破百万的《任天狗》108万套，《脑力挑战》138万套，《头脑放松教室》的108万套，以及上个月发售就获得爆发性销售佳绩的《动物之森》127万套。会中任天堂还公布了承袭《脑力挑战》等针对成人与学习辅助取向的3款新作，分别为《脑力挑战》的续作《脑力强化训练》，语言学习类的《英语能力训练》与《旅行会话指南》等。另外任天堂也发表将请到日本知名女星松岛菜菜子替新作《脑力强化训练》代言。

任天堂现在对于NGC基本闭口不提，就连《赛尔达传说 黎明公主》也推迟了发售日期。至于革命，那更是还没有影儿的事，现在并没有什么可以拿出来吸引大家眼球的。然而掌机市场的火爆就已经让任天堂乐晕了，以上的成绩已经毫无疑问地证明了老任就是今年年末商战的最大赢家。

危机并存 NDS出货不足

任天堂前面公布的数据固然非常吸引人，但不知道大家注意到没有。其在日本地区的销量是500万台以上，而出货量也不过是544万，这说明了什么？也就是说现在NDS在日本店里的存货大概只有40万台左右。而依照目前的销售势头，NDS每周的硬件销量都在30万台左右，这么一来，40万台的存货顶多只能坚持不到两周的时间。而且每年的年末都是电视游戏大作群发的时候，更是游戏硬件的销售旺季，恐怕每周30万台的销量还有望上提。在前几年中，由于定位准确以及货源充足，任天堂在这几年的年末商战中都有不错的收益。今年他们却在这方面准备不足，看来NDS的热卖程度可能也超出了任天堂本身的估计。

不管任天堂在人们面前如何吹嘘自己在掌机界的骄人成绩，现在却有一个难以回避的不利事实摆在任天堂的面前——销量一路攀升的NDS竟然出货不足。考虑到年末会大幅上涨的销量，不少卖场都向任天堂发出了大量进货的订单，而得到的回复大多都是没有库存。一些大型卖场也只得到原订单数目3成左右的数量。据说，造成这种缺货局面可能是因为任天堂的制造商方面出现了问题。这也就造成其面临的境地已经基本和微软差不太多了，同样是面对如饥似渴的市场而两手空空。

任天堂的革命尚未发布，人们的关注度根本无从谈起，而且NGC也正在走向没落，除了少数像《马里奥聚会7》这样的游戏还在热卖之外，主机硬件的销量很不理想。所以，当下能够挑起年末商战主力重任的就只有NDS了。今年的NDS在市场大量的需求下马上就要面临脱销的危险，任天堂还真是要好好考虑怎么让之前辉煌的日子继续下去了。

年末的日本市场基本没有给微软什么面子，索尼的PS2除了少数软件热销之外，硬件也逐渐开始走向没落。按理说，这正是任天堂抢夺市场的好机会，而且之前他们确实也显示出了商战胜利者的姿态。不过俗话说"谁能笑到最后，谁才笑得最好。"任天堂在圣诞节之前的笑容的确是最为灿烂的，可他们能否继续保持，还真是未知数。正所谓"福兮，祸之所伏！"

甘作渔翁 索尼不动声色

眼看着微软的次世代主机在日本没什么太大的作为，索尼当然非常高兴，自己的家用机市场还不至于受到冲击。而在掌机市场，PSP尽管处于下风，但每周15万以上的销量也算是比较令人满意。加上PS2前不久在全球突破了1亿台的销量，这已经让索尼无比得意，于是本次的年末圣诞商战，他们并没有十分忙碌，反正PS2也已经开始进入过渡期，今年年末只要把软件搞好就万事大吉。

进入12月份之后，PS2在日本地区推出的大作就有生化系列的巅峰作品《生化危机4》、由科幻电影大片改编而成的《星战3 西斯的复仇》、由世嘉出品，素质堪比"莎木"的黑帮游戏《龙如》、level5在2005年的扛鼎之作《星际游侠》、NAMCO在PS2上的十周年纪念作品《深渊传说》、史·艾集合迪士尼明星的白金续作《王国之心2》、小岛秀夫的招牌最新力献《合金装备3 生存》、全机种制霸的《极品飞车 最高通缉》，以及SNK Playmore的至尊乱斗游戏《NEO GEO大乱斗》……光是看了以上这些游戏，估计您的眼睛就要花了。别急，除了PS2还有PSP的呢！同样是进入12月以来，PSP在日本推出的受瞩目大作也有《怪物猎人PSP》、《激·战国无双》、《合金装备ACID2》、《我的块魂》以及复刻作品《超级机器人大战MX》等，好游戏的数量也算不少了。

以上的软件阵容在微软和任天堂看来，几乎就像做梦一样，也难怪索尼不着急，更没有到处忙着宣传。举个最简单的例子：12月22日推出的PS2版《王国之心2》上市仅3天，其出货量就突破了100万套。比起前一代的全球400万套来说，销售势头的确要迅猛很多。目前该系列在全球的出货套数为700万，而照此下去，凭借2代的火爆销售，该系列在全球达成1000万套出货量也是指日可待了。你说索尼还用着急吗？根本用不着！与其费力去和微软、任天堂比宣传，还不如用事实说话，拿出好软件来吸引大家的目光。



↑360的日本发售仪式不仅有美人相伴，而且隆重大气。

这次商战，任天堂打响了第一枪，微软紧接着开始第二轮主机供货，然而这两家却又同时遭遇了出货不足的尴尬。索尼倒是最保险，软件出货不足的风险远小于硬件，面对疯狂的年末市场，货源充足当然是首要的。索尼这次甘作渔翁，看着任天堂和微软在那里鹬蚌相争，自己倒也乐得痛快。

结果揭晓
任天堂索尼天下二分

一个是先发制人，一个是运筹帷幄，任天堂和索尼在今年年末的游戏市场里几乎将微软踢出了局外。北美地区可能还没有这么绝对，但在日本，微软无论是硬件还是软件都遭到了惨痛的打击。其Xbox和Xbox360硬件的销量加在一起还不足6000台，都说NGC不受欢迎，可是人家周间36000的销量，你微软怎么比？Xbox尤其可怜，一周才卖了141台，硬件的销量如此惨淡当然跟软件有非常大的关系。

咱们再看一下圣诞节期间，各机种的软件销量排行。前30名的席位完全被索尼和任天堂所占据，微软主机的游戏根本就没能露面。而在这前30款软件中，任天堂又占去了20个席位，并在前10名中就有7款游戏入围，只可惜第一的位置被《王国之心2》占据。不过第二名NDS的《动物之森》与它相差30万的销量，《王国之心2》在一周之内就卖出72万套，第一的位置自然是当之无愧。然而后面如潮水一般的NDS和GBA游戏也丝毫不比它逊色，任天堂凭借掌机的创意，完全可以使软件与当前的主流家用机一较高下，事实也证明了这一点。任天堂的创意思维同样也给NGC带来了点好运气，在前30名的软件销量排行中，NGC的两款游戏也榜上有名，更有《马里奥聚会7》以周间10万套的销量位居第七。而且任天堂的很多游戏具备长期销售的能力，例如《任天狗》的三个版本，现在依然排在20多名，相比之下，虽然《王国之心2》卖了70万，可它有这样的成绩不得不说是沾了圣诞节首发的光，而第二名《动物之森》已经发售了一个月了。



1为了宣传《MGS3生存》，小岛特地举办了说明会。

在硬件方面，NDS的销售量简直可以用惊人来形容。周间60万台的销售势头已经超过了一年前刚刚首发时候的数量，当时的NDS大约每周能卖42万台，而现在竟然比那个时候整整多了20万台。非常有意思的是，排在硬件销量第二位的PSP与NDS的差距正好是43万，与NDS首发的数量相差无几。位列第三名的PS2则在贩卖数量上落入了不足十万的第二梯队，仅有97475台，和NDS的零头非常接近。

激烈的年末商战至此算是告一段落了，任天堂以硬件和软件的绝对优势拔得头筹，索尼则以微弱的劣势位居第二。而财大气粗的微软虽然之前也摆足了架势，但终究逃不过商战惨败的命运。微软的失败最关键的原因就是软件，假如Xbox360上能有几款像样的RPG，假如《死或生4》不延期，或许我们今天从排行榜中还能看到360的身影，但天有不测风云，看来微软在日本市场注定要度过一个无人喝彩的寒冬了。

12月19至25日销量前30名软件名单

排名	机种	游戏名称	类型	发售日	厂商	售价（日元）	周销量	累计销量
1	PS2	王国之心2	RPG	12/22	SQUARE-ENIX	7770	727591	727591
2	NDS	动物之森	ETC	11/23	任天堂	4800	416132	1177108
3	NDS	马里奥赛车DS	RAC	12/8	任天堂	4800	302742	667799
4	PS2	火影忍者NARUTO终极英雄3	ACT	12/22	BANDAI	7140	216966	216966
5	NDS	口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队	RPG	11/17	POKEMON	4800	157786	511704
6	GBA	口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队	RPG	11/17	POKEMON	4800	156430	512054
7	NDS	宠物蛋商店	SLG	9/15	BANDAI	5040	156181	721104
8	PS2	合金装备3生存	ACT	12/22	KONAMI	7329	103894	103894
9	NGC	马里奥聚会7	ETC	11/10	任天堂	5800	100130	319650
10	NDS	脑力锻炼	ETC	5/19	任天堂	2800	93240	1004681

12月19至25日硬件销量排行

排名	机种	销售台数
1	NDS	597628
2	PSP	161332
3	PS2	97475
4	NGC	36646
5	GBASP	35764
6	GBM	19261
7	Xbox360	5674
8	GBA	906
9	Xbox	141

12月19至25日销量前30名软件名单

排名	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日
11	NDS	头脑放松教室	任天堂	ETC	6/30
12	NDS	龙珠Z舞空烈战	BANDAI	ACT	12/1
13	GBA	洛克人EXE6	CAPCOM	A-RPG	11/23
14	NDS	元气史莱姆2	SQUARE-ENIX	A-AVG	12/1
15	PS2	深渊传说	NAMCO	RPG	12/15
16	NGC	火影忍者 激斗忍者大战4	TOMY	ACT	11/21
17	NDS	休闲棋牌大全	任天堂	TAB	11/3
18	NDS	甲虫王者	SEGA	RPG	12/8
19	GBA	洛克人EXE6	CAPCOM	A-RPG	11/23
20	PSP	怪物猎人	CAPCOM	ACT	12/1
21	NDS	口袋妖怪管理员	POKEMON	PUZ	10/20
22	PSP	我的块魂	NAMCO	ACT	12/22
23	PS2	网球王子	KONAMI	AVG	12/22
24	NDS	任天狗 柴犬与伙伴们	任天堂	SLG	4/21
25	PS2	龙如	SEGA	A-RPG	12/8
26	NDS	任天狗 腊肠犬与伙伴们	任天堂	SLG	4/21
27	NDS	任天狗 吉娃娃与伙伴们	任天堂	SLG	4/21
28	GBA	最终幻想4A	SQUARE-ENIX	RPG	12/15
29	PS2	拉切特与克拉克4	SCE	ACT	11/23
30	PS2	星际游侠	SCE	RPG	12/8



《王国之心2》是玩家企盼已久的大作。

聚会类游戏在圣诞节玩是再适合不过了。

《动物之森》的网络联机增加了可玩性。

《马里奥赛车》更是网络对战的必备游戏。

《脑力锻炼》竟然会成为大人们的最爱。

反观国内
神游GBM圣诞献礼

每年这个时候，国内玩家的目光也会紧盯着国外热闹的游戏市场，而不管外面风云如何变幻，我们也只能做一个无足轻重的看官。不过随着神游推出的产品越来越多，今年的国内市场倒也有了点动静。前一段时间神游推出的FC版GBM曾令无数Mario迷们为之倾倒，然而由于其价格比普通GBM高，所以也让一部分人望而却步。

圣诞节到了，神游公司把这款为纪念Mario诞生20周年而特地推出的FC款micro主机，当作圣诞礼物放进了中国玩家的口袋。不过可惜的是，并非全国玩家都有机会得到这款主机，其发售地点仅为上海徐家汇数码圈，时间也只有圣诞节的前两天。

iQue马力欧纪念版micro与日本的FC版系出同门，在设计上均采用经典的红白机手柄样式，酱红色弧线机身，纯金质感面板，令这款主机充满了浓厚的贵族气息。作为红白机时代最为玩家们所心动的主机标识“Ⅰ”同样出现在这款主机面板的左上侧，令人不禁回想起年少时候为了争取游戏控制权而苦练游戏技巧的有趣场景。这款主机背部的设计也是玩家们可以拿来典藏的重要理由，因为马力欧20周年的Logo就印刻在上面，凸现出这款主机身份的与众不同。而且搭配了“播放君”之后，马力欧纪念版micro也同样支持iQue MP4影音播放，让micro不再成为一款单一功能的游戏机，mp3、mp4的功能给了玩家更多的娱乐选择。小巧的身材，完善的随身娱乐功能让它足以成为玩家在这个圣诞节好好收藏的游戏主机。



本次神游为了答谢广大玩家的支持，于圣诞节前的23、24日在徐家汇数码圈举办了现场试玩和销售活动，每台马里欧纪念版micro主机仅售850元。这样的活动规模自然是微不足道，作为中国的玩家，我们需要的更多是耐心和理智。中国的游戏市场和欧美、日本的差距实在是太大了，我们不可能很快过上像国外玩家那样精彩的圣诞节。目前中国的每一步发展都是未来的希望，或许5年或许10年，只要国内厂商现在努力了，我们为什么不寄予多一分的期待呢？

CONTENTS

Vol.174 2006 / 03
半月刊 每月一日十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「王国之心2」



电击收藏 VCD

Vol.71期内容检索

04:13	王国之心2 开篇CG
19:50	无坚不裂：旺达与巨像
08:57	结局CG欣赏：死或生4
05:19	结局CG欣赏：星际游侠
12:36	游戏革命
08:13	魅力抢眼秀
04:53	游戏金曲MV

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
副 总 编 ■ 杨帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472920
广告联系 ■ 佟晨
广告电邮 ■ toc520@vip.sina.com
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

本刊游戏资料栏说明

① PS2	③ 本刊译名：波斯王子 双子王座			⑪ M
	④ UBI SOFT	⑥ 49.99美元	⑧ 2005.12.1	
② 动作冒险	⑤ DVD-ROM	⑦ 美版	⑨ 1人	⑩ 113K

①对应机种 ②游戏类型 ③本刊对游戏的中文译名或游戏的外文原名 ④游戏的开发厂商或游戏的发行商 ⑤游戏软件使用的媒体 ⑥游戏的发售价格 ⑦游戏的发售地区版本 ⑧游戏的发售时间 ⑨游戏可提供同时参与游戏的人数 ⑩游戏所需要的记忆容量（卡带游戏为游戏容量）⑪游戏所对应地区的推荐购买年龄分级标志

分级

游戏推荐年龄分级制度(美国/日本)

美10岁以上　美13岁以上　美17岁以上　美18岁以上　美3岁以上　美全年龄　美审查预定

日12岁以上　日15岁以上　日18岁以上　日全年龄　日审查预定

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.174

Focus on Game News

双周注目图片



《王国之心2》是圣诞节最畅销的游戏软件，其超出第二名30万套的销量，足以证明史·艾在日本厂商中的霸者地位。

年末商战告一段落 众多新作明年登场

本刊讯　年末的商战在任天堂和索尼的微笑中逐渐进入了尾声，而新年的开始依旧没有冷场，各个厂商纷纷亮出了自己的新作计划，让玩家感觉到明年将会更加精彩。在这些游戏中，首当其冲的就是Xbox360的3款对应日本玩家口味的新作，以及NAMCO为其制作的足球游戏《Love FOOTBALL》。PS2则有史·艾的《圣剑传说4》和《DQ迷宫》(简称)与之抗衡。相比之下任天堂显得不那么积极，仅发售了一款《彩虹岛》。下面就让我们一起看看在这半个月公布的新作情况吧。

X360公开三部日式新作 坂口博信应邀参加游戏开发

2005年10月成立的日本游戏开发公司AQ Interactive，在12月21日于东京举办的战略发表会中发表了为Xbox360开发的3款原创新作，《FF》之父坂口博信也应邀担任其中1款新作的制作人。

AQ Interactive是由原SEGA社长中山隼雄主导，联合cavia、ARTOON与feelplus等3家游戏开发公司联合组成的，并由原SEGA研究开发部长石井洋儿担任社长，专门从事各平台游戏的开发。本次AQ Interactive举办了成立后的首次战略发表会，会中发表了跨平台的多款新作，并以Xbox360的三款原创新作《Bullet Witch》、《Vampire's Rain》与《Cry On》为重点，其中最受人瞩目的就是坂口博信参与的第三款作品《Cry On》。以下就是三款作品的简介。

情感另类的《Cry On》

《Cry On》的制作班底非常豪华，除了制作人为坂口博信外，其人物设定是由藤坂公彦执笔，岩崎拓矢担任副制作人，负责配乐的是大名鼎鼎的植松伸夫。该游戏将采用超越一般表现的独特卡通风格着色法来表现藤坂公彦的画风。

《Cry On》的类型为动作角色扮演，主题为"泪"，大致是描写主角Sally的情感波动，背景为因战争而苏醒的人类与巨人共存的世界。巨人因为在战斗中受人类欲望的影响而开始混乱。不过陪伴在主人公身边的巨人Boguru与其它巨人不同，它能理解人类的心，故事就在他们的旅程中逐一展开。

魔幻风格的《Bullet Witch》

《Bullet Witch》是一款以2013年的近未来为背景的动作冒险游戏，游戏主角是名手持巨大扫帚与手枪的巫女艾莉西亚(Alicia)，为了对抗威胁人类的恶魔而投入战斗。游戏融合写实与奇幻两种要素，以枪战为动作部分的主题，还可以施展具备强大威力的魔法，像是可将汽车卷到空中的龙卷风、能粉碎一切的陨石雨等等，并有超过300米以上的飞龙或恶魔等敌方角色登场。

该游戏由cavia开发，高桥彻担任制作人，岳洋一担任监制，预定2006年春推出。

人鬼之战《Vampire's Rain》

《Vampire's Rain》是以吸血鬼为主题的动作游戏，舞台为现代的洛杉矶，玩家扮演集合美国菁英所成立、专门歼灭吸血鬼的特种部队成员，在确认吸血鬼的下落后，潜入洛杉矶市郊的小镇，在视线不良的朦胧雨天中，以强大的枪炮对抗具备超力量的吸血鬼。

游戏由ARTOON开发，大岛直人担任制作，预定2006年冬季跨Xbox360与PS3平台推出，并将支持网络联机对战功能。





↑一遭受了年末商战打击之后，微软终于开始第二轮日本攻势。

NAMCO发表360足球游戏续报

NAMCO于19日宣布将于2006年春在Xbox360上推出足球游戏新作《Love FOOTBALL》。本游戏是在2005年7月底的"Xbox高峰会2005"中首度发表，是款正统的足球游戏，本次则是正式定名为《Love FOOTBALL蓝色战士们的轨迹》，以蓝色队服的日本代表队为主，并请到日本知名足球选手宫本恒靖担任代言。

游戏中将收录日本代表队在内的各国共60支球队，所有选手预定以实名登场。不同于一般足球游戏所习惯采用的电视转播视点，本游戏将导入选手视点，让玩家体验更接近选手实际上场比赛时的临场感，并透过Xbox360模拟摇杆的简单操作，让玩家能轻易地使出各种专业的足球动作。该作预定2006年春季推出，售价未定。

《圣剑传说4》确定登陆PS2

由史·艾制作，于10月间就曾发表的知名动作RPG最新作《圣剑传说4》，日前正式公布将于PS2上推出。该游戏与NDS的《圣剑传说DS 玛娜之子》同属于跨平台预定的作品，是自1995年9月超任的《圣剑传说3》推出以来，相隔10年再度复出的正统续作。该作预定2006年推出，本期"无双报道"中有关于该游戏的详细介绍。

DQ8衍生作发表

史·艾继发表了《圣剑传说4》后，又宣布将推出迷宫型角色扮演游戏《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》。

本作是以《勇者斗恶龙8》中主角的伙伴杨格斯（Yangus）为主人公。而玩家在游戏中所操作的是少年时代的杨格斯，虽然年纪不大，但是已经立志要成为青史留名的大盗，带着收服的怪物们，在各地的迷宫中探险寻宝。除了杨格斯之外，在《勇者斗恶龙8》中曾经登场的盖尔妲等角色也会以年轻的样貌现身本游戏中。

PS2版最新作预定2006年推出，售价未定。

PS2版《信长野望 革新》2月发售

日本光荣在12月23日宣布了《信长野望》系列的最新作《信长野望 革新》，将于2006年2月发售。该作采全3D方式构图，并将全日本结合成单一的3D地图画面，包括内政、建设、战争等操作都统一在该地图上以实时的方式进行。

本次预定推出的PS2版移植自今年6月推出的PC版，并加入部分原创要素，包括原本只在威力加强版中才提供的可编辑武将能力与肖像的"武将编辑"功能，以及PS2独有的石川伍佑卫门、安倍晴明等20名原创武将角色，还有9种的剧本供玩家选择。

PS2《信长之野望 革新》预定2006年2月2日推出，一般版定价9240日元（含税），并将推出包含原声配乐CD、信长之野望事典、特制家纹手巾等附加内容的典藏版，定价11340日元（含税）。

经典《彩虹岛》重现NDS

《彩虹岛》是TAITO于1987年在街机上推出的动作游戏，该游戏具备可爱而且鲜艳的画面，以及简单的游戏规则，当时获得相当多玩家的喜爱。

本次预定推出的DS新作《新彩虹岛》，故事依然承袭前作，玩家扮演主角少年巴比与波比，为了拯救被邪恶的大魔王抓走的村人，而动身前往彩虹岛，使用彩虹魔法对抗魔王与魔下的妖怪。

游戏利用NDS的上下两画面以垂直滚动条方式进行，本代一改前作以产生彩虹来当踏板往上攀爬的方式，玩家将搭乘泡泡往上漂浮，并使用NDS的触摸笔画出彩虹来对抗敌人，特定的彩虹能发挥出不同的效果，例如圆形的彩虹可圈住敌人，三角形的彩虹可将敌人吸入并将之打倒。在"爆发"计量表全满时，并可进入爆发模式，画出五角星形的彩虹来施展出全画面攻击的强力魔法等，精彩程度远远超过前作。该作已经在12月29日推出，定价5040日元（含税）。

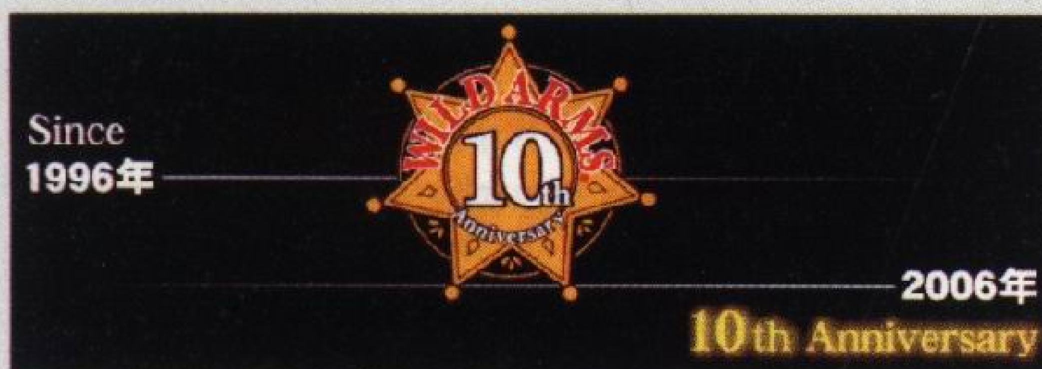
12月20日

●Xbox360有望实现给手机用户发短信的功能。日前微软公布了Xbox360正在测试这一项新的网上功能，英国微软移动业务部经理透露，该功能将会在未来6个月内推出，这也将会是微软进军在线服务的一项重大策略，以后Xbox360玩家在Xbox Live上就可以更为方便地邀请其它玩家一起进行游戏了。

●《马里奥赛车》革命版确定在开发当中。《马里奥赛车DS》制作人绀野秀树近日透露出了系列最新作将要登陆革命的可能性，他表示革命手柄所提供的定位功能会令下一作更加有趣，他们现在已经投入到了该游戏的研发计划当中。

●面对日益猖獗的黑客组织，微软表示XB360的防盗版措施不会被轻易破解。（详细报道请见右侧中部）

●《狂野历险》至今迎来了系列的10周年纪念，最新力作正在秘密制作中。《狂野历险》的第一作于1996年12月20日发售以来，一直作为经典RPG而被玩家们所热爱。2006年，《狂野历险》即将迎来自己10周年的大庆，目前官方网站已经开通，而新作的内容还没有公开。



12月22日

●任天堂于2005年6月7日到8月31日期间举办的NDS游戏创意征集活动，在12月22日公布了最后的得奖结果。本次创意征集大约收到了2600条充满奇妙构思的点子，其最终大奖由家住在京都府的家庭主妇门田直子小姐获得，奖金为200万日元。

●新一代DVD简化分区著作保护技术定案。（详细报道请见右侧上方）

12月23日

●最近有传闻称任天堂计划让革命向下兼容世嘉MD的游戏。报道该消息的国外网站指出任天堂正在秘密与世嘉进行交涉，希望世嘉也能对革命给予支持，让其兼容世嘉以往的SG-1000、Mark-III、MasterSystem和MD主机上的游戏。但该消息公开后任天堂官方并没有作出任何表态。

●Xbox360版《摔角王国》由于严重BUG停止发售并全面回收。（详细报道请见右侧下方）

12月26日

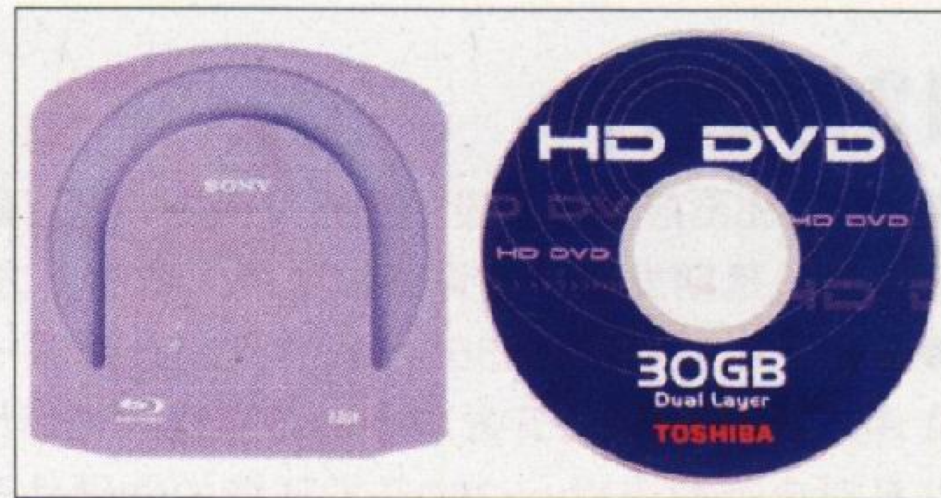
●世界顶级网球选手莎拉波娃为PSP《威力网球新世代》代言。（详细报道请见右侧中部）

●据英国媒体报道，《赛尔达传说 黎明公主》将会支持革命手柄的定位功能。（详细报道请见右侧下方）

●PIONEER将于2006年1月底发售PC专用的BD刻录机。本次所预定推出的刻录机“BDR-101A”，可支持单次写入的BD-R、可复写的BD-RE、只读BD-ROM（以上皆支持单层/双层），以及DVD+R/+R DL/+RW/-R/-R DL/-RW与CD等规格盘片的读写功能。该产品预定于2006年1月5至7日所举办的CES 2006中公开展出，价格目前尚未公布。



特报 日本专讯 最新著作权保护技术定案 BD大幅简化影片分区制度



本刊综合消息　据日本方面的消息，下一代高分辨率光盘标准BD与HD-DVD所共同采用的著作权保护技术“AACS”已于日前定案，并开始进行相关授权工作。

“AACS”是由IBM、英特尔、微软、松下、SONY、东芝、迪士尼与华纳等资讯、家电与好莱坞影业大厂所联合制定的著作权保护技术，并获得相互竞争的BD与HD-DVD光盘标准的采用。AACS原定于2005年10月定案、11月开始发放授权码，不过相关进程的延期，直到现在才传出定案的消息。并宣布日本地区于2010年以前将不对高分辨率影像的类比输出功能设限。

目前所普遍采用的色差端子，由于是使用类比方式传送画面，无法有效保护所传输的影像不被盗录，因此参与AACS制定的华纳曾经提案加入ICT的设定，让影片商可以对高分辨率影片的类比输出设限，当ICT启动时，类比方式的影像传输将被限制在480p以下的标准分辨率，720p、1080i等高分辨率影像则只允许以具备加密保护的数位输出端子来进行传输。在本次所公布的AACS定案内容中，规定在2010年以前，对于日本等目前未于高分辨率数字广播中采取ICT限制的地区所推出的BD或HD-DVD影片，将强制取消ICT的限制，全面开放高分辨率影片的类比输出功能。2011年以后所推出的影片则可由出版商自行决定是否开启ICT的限制，2014年以后的播放机硬件则必须全面废除类比影像输出接口。

关于影片分区的部分，据相关报道指出，由于目前好莱坞作品多为全球同步上映，对于分区的需求转弱，因此BD影片的分区将大幅简化为3大区域，是现有DVD的一半。至于HD-DVD，先前主导厂商东芝曾表示考虑废除分区制，不过该方案是否获得采用，目前尚未确定。

●BD与DVD影片分区对照

DVD分区	
第1区	北美
第2区	西欧、南非、日本
第3区	韩国、台湾省、东南亚
第4区	中南美、新西兰、澳大利亚
第5区	俄罗斯、东欧、非洲
第6区	中国大陆

BD分区	
第1区	美洲、东亚（日本、韩国、台湾省、东南亚）
第2区	欧洲、非洲
第3区	俄罗斯、中国大陆

事件 美国专讯 次世代主机破解艰难 微软有信心抵制盗版

本刊讯　上一期中，我们曾报道过一个国外黑客组织已经找到了从Xbox360游戏中获取源文件的方法。不过对此，微软却表示有信心抵制盗版。

目前，Xbox360的文件系统被提取出来，这一文件系统跟以前的Xbox的文件系统差别并不大。这一行为只是对游戏的破解，还不算是真正对Xbox360主机的破解。不过却可以预见这将是对Xbox360游戏机破解的开端。黑客组织在一份文档中指出，不久之后他们便可以正常运行这些破解的游戏。

微软公司暂时没有对该组织的行为作出评论，但是公司的一位代表表示，Xbox360的保护机制十分完善。其在硬件和软件方面已经作了改进，黑客组织想要完全破解几乎是不太可能的。

事件 日本专讯 Xbox360游戏状况连连 《摔角王国》全面回收

本刊讯　日本游戏开发商Yuke's宣布，22日上市的Xbox360游戏《摔角王国》，由于发现了存档功能有部分瑕疵，因此将暂时停止发售，并将已卖出的游戏回收更换。

《摔角王国》是一款以日本职业摔角为题材的游戏，游戏中收录有新日本职业摔角、全日本职业摔角、诺亚职业摔角等各摔角联盟旗下选手，以及自由参赛与客串演出的选手，达数十名之多。

本次由于发现存档bug，该游戏已停止贩售并全面回收，原定23、24日举办的发售纪念活动也暂时停办。发布的资料表示，当玩家于游戏中使用硬盘进行存档时，可能会发生无法正确辨识硬盘剩余容量而导致无法存档的问题，不过已成功存入的存档仍可正常使用，且该问题并不影响其它游戏的存档。

特报 日本专讯 网坛巨星莎拉波娃访日 世嘉请其代言PSP游戏

本刊讯　日前，俄罗斯著名职业女子网球选手玛莉亚·莎拉波娃（Maria Sharapova）访问日本。期间SEGA趁机邀请她为自己制作的PSP游戏《VR网球次世代》代言。

该游戏是SEGA旗下的网球游戏代表作，曾于街机、PC、DC与PS2上推出。本次预定推出的《VR网球次世代》，是首款于掌机推出的作品，游戏中收录有16名国际知名的网球选手，以及角色编辑功能。



游戏收录选手之一的俄罗斯知名职业女子网球选手莎拉波娃，在日前的访日行程中亲自体验了本游戏，并接受媒体的采访。对于能看到自己的身影出现在这样小巧的屏幕中，莎拉波娃感到非常惊奇，并表示这是以前难以想象的，虽然莎拉波娃认为实际比赛是全身心的投入，与游戏中单纯以眼睛追着屏幕来操作不同，不过她对于网球游戏仍旧非常感兴趣。

特报 国外专讯 赛尔达新作实现跨平台 游戏支持革命手柄操作

本刊讯　据英国媒体的报道，预定明年推出的NGC超大作《赛尔达传说 黎明公主》，将支持任天堂下一代新主机革命具备独特设计的手柄，成为首个“跨平台”作品。

原定今年底推出的《赛尔达传说 黎明公主》，日前宣布为了加入更多游戏内容、提升游戏品质，因此延期至2006年发行。没想到，这次加入的内容居然是支持革命手柄，包括攻击、划船、骑马等动作，都可能会通过革命手柄的指针与移动感测功能，来提供与传统手柄截然不同的操作感受。

在游戏内容方面，制作人青沼英二表示，《赛尔达传说 黎明公主》将会是历代系列作中内容最丰富、制作规模最大的一款，游戏时间更会在100小时以上。另外虽然游戏特别针对革命手柄加以强化，不过仍旧是在NGC平台上发行，因此现有的NGC玩家同样能享受本游戏所带来的乐趣。

12月27日

●PS3的图形芯片在开发中遇到了问题，有可能导致该主机延期发售。（详细报道请见右侧上方）

●日前，微软在Xbox360的官方网站放出了一份文件，证实了用PC开发Xbox360游戏的可行性，并且对自行构造Xbox360开发环境的软硬件要求以及方法作出了详细说明。在硬件方面，开发用PC需要有多个CPU或者多核心CPU，需要支持高等级阴影效果的ATI高端显卡，并且需要支持HDTV的宽屏电视。在软件方面则需要Microsoft Visual Studio 2005或者Visual Studio.NET 2003，Direct 3D 9.0等工具，以及Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool。

●为了强化Xbox360的网络功能，微软与东京电力缔结合作关系。（详细报道请见右侧上方）

12月29日

●香港厂商推出PSP蓝牙立体声无线传输模块。这款产品可直接安装在PSP主机底下，玩家搭配了蓝牙耳机后，就能够在10米的范围内听到PSP的音乐。不过目前ever-E官网上尚未正式公布该产品的发售日或是售价。



A375蓝牙立体声无线传输模块

●索尼于1月4日正式开放了CES 06的主题网站，并宣布PS3将在CES 06上进一步展出。（详细报道请见右侧中部）

●任天堂官方确认GBA版《最终幻想4》存在丢失记录的BUG，并发布了相关的解决方案。（详细报道请见右侧中部）

●近日,美国资料统计公司发布了05年10月份的美国掌机游戏销量榜,PSP版《GTA》拔得头筹。(详细报道请见右侧下方)

12月30日

●LEVEL5社长日野晃博在接受日本媒体采访时透露，该公司正在为PS3开发新作。LEVEL5曾经担任《勇者斗恶龙8》等游戏的开发工作，实力也得到了业内的认可，此次发布为PS3制作游戏当然也引起了一定关注，但目前任何细节都尚未公开。

●日产汽车北美公司将在2006年1月9日于底特律举办的“2006年北美国际汽车大展”中，首度展出一款搭载有微软Xbox360主机的未来概念车“URGE”。（详细报道请见右侧下方）

●任天堂社长岩田聪在接受雅虎日本的访问中透露，革命的价格会低于299美元，也就是比北美简装版Xbox360还要便宜。而之前传闻的149美元则是无根据的猜测，由于革命的创意新颖，其中也使用了不少先进的技术，因此制作成本不会那么低。

●电脑特效以及3D CG制作厂商Alias日前通过实际测试宣布，2.4GHz的Cell性能为3.6GHz奔腾4性能的5倍多。本次演示的内容包括各种不同的动力学环境下，布料在重力和碰撞下的真实物理反映，整个演示在一台cell服务器下完成，从目前的试验结果来看，Cell的性能表现的确令人惊讶。

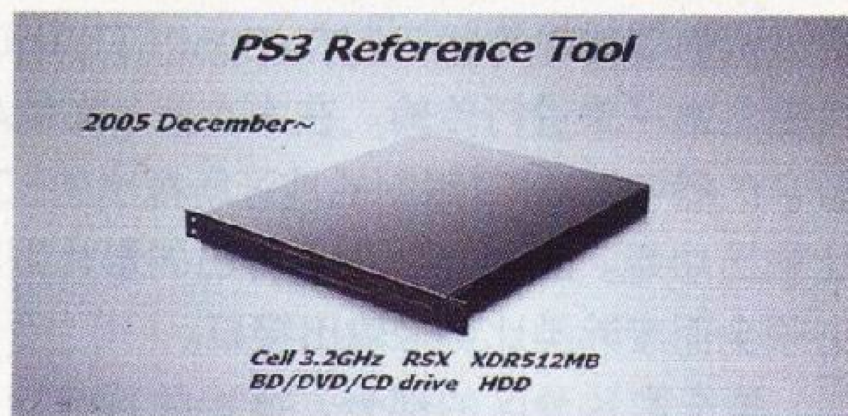
1月2日

●美国知名电玩零售厂商Game Stop日前正式展开Xbox360版《Halo3》的北美版预购活动。目前Game Stop网站上标示的售价为59.99美元，游戏的预计上市时间为06年10月3日。

特报 日本专讯 PS3图形芯片研发遇阻 主机如期发售困难重重

本刊讯　在PS3的规划中，索尼曾承诺将在2005年内完成开发机并且发放到开发公司的手中。由于当时nVIDIA的PS3专用芯片RSX尚在开发中，故索尼计划分3个阶段来发放开发机，前两阶段将用与RSX性能相近的其它nVIDIA芯片暂时替代RSX来完成开发工作。现在，CELL处理器已经开发完成，但RSX却没有任何消息，这很有可能对PS3的按时发售产生影响。

一位游戏开发公司的官员在接受国外媒体采访时称，按照PS3开发机的发放日程，RSX芯片应该在05年11月放出，但如今已经是06年了，RSX还是没有任何消息。如果缺少这一芯片，PS3机能将比预期差上10倍左右。



PS3预定于2006年春季发售，而现在连开发机用的图形芯片还没有研发完成，更不要提PS3的量产工作了。再加上蓝光规格的最终确定问题，PS3的发售还真是困难重重。

特报 日本专讯 索尼推出CES主题网站 PS3确定06年1月参展

本刊讯　每年在美国拉斯维加斯举行的CES消费电子展，都是各家游戏主机厂商的必争之地。近日索尼推出了一个有关CES 2006展会的页面，而从近段时间一系列有关PS3的相关报道来看，索尼这次确实打算在CES 2006上让PS3亮相。

先前我们曾报道在今年的CES展览中，索尼社长霍华德·斯丁格将担任开幕主题演说的主讲者。当时就有猜测说索尼可能借此机会展出PS3，而现在由英国的Playstation.com网站正式证实这项传言，该新闻稿指出，不管对一些游戏厂商还是对玩家而言，CES展已经渐渐成为重要的展览之一，而在本次CES展将会是历次CES展中最为重要的一次，因为PS3将在本次展览中展出。

目前，包括图形芯片等负面新闻一直围绕着PS3，使得许多人纷纷猜测是不是PS3硬件开发进度存在重大问题。或许今年的CES展上，斯丁格会给我们一个解释。

特报 日本专讯 NISSAN发布最新概念车 Xbox360成为其内部配件

本刊讯　最近来自微软官方的消息称，日产汽车北美公司将在明年1月9日于底特律举办的“2006年北美国际汽车大展”中，首度展出一款搭载有Xbox360主机的概念车。

这款概念车是由美国日产设计中心所构想出来的，名为“URGE”。当它在停车的状态下，驾驶员可以直接使用这辆车上本身的方向盘、油门、煞车踏板，以及7英寸液晶屏幕来玩由Bizarre Creations所开发的Xbox360赛车竞速游戏《大都会赛车3》。


↑液晶屏同样可以作为后视镜使用。

URGE除了搭载Xbox360之外，其车身的配色也都跟Xbox360主机相当近似，不过既然是概念车，那么也就没什么希望量产，这一设计无非就是开发者的奇思妙想罢了。

网络 日本专讯 微软与东京电力展开合作 强化日本Xbox Live功能

本刊讯　日本微软于日前发表，将与东京电力公司合作，让Xbox360主机与TEPCO光纤宽频服务缔结合作关系，来强化主机的网络游戏功能。



“TEPCO光”是日本东京电力公司所提供、频宽最大为100Mbps的光纤宽频服务，以东京为中心向外拓展至关东各地区，是目前关东地区光纤宽频服务供货商中有相当普及率的厂商。本次日本微软与东京电力缔结合作关系，以相互提携的方式，强化Xbox360的Xbox Live网络联机对战与内容下载服务。

目前Xbox360所强化的Xbox Live服务，除了前代既有的游戏对战功能之外，还包括《Xbox Live游乐场》的休闲小游戏等等，未来还预定提供实时视频交谈功能。

事件 日本专讯 《最终幻想4》确认存在BUG 史·艾发布官方解决方案

本刊讯　由SQUARE-ENIX制作的GBA版《最终幻想4》已于12月15日正式发售，并在日本当地创下了144万套的销售佳绩，但日前却传出了一条《最终幻想4》的负面消息，那就是部分玩家在玩这款游戏时发生了记录丢失的问题。SQUARE-ENIX官方也承认了《最终幻想4》可能发生的存档BUG，并且也公布了解决方案。

产生BUG的条件
1、玩家队伍中人数在4名以下。
2、在游戏菜单中使用名为**アイテム**的道具。
3、在队列变更中将队友移动至空白处。
4、移动队友后再使用**アイテム**道具。

官方解决办法
1、不要按照以上1至4的顺序操作。
2、在队列变更以后选择保存或者查看怪物图鉴。
3、在选择使用道具以前先关闭游戏菜单。

特报 美国专讯 美公布10月掌机游戏排行 NDS六比四稍胜PSP一筹

本刊讯　日前，美国知名资料统计及分析研究公司NPD Funworld公布了10月份美国地区掌机游戏销售排行榜前十名，虽然这份统计已经是两个月前的事，不过我们从中也可以了解美国玩家的品位。在这份销量排行统计中，PSP版的《横行霸道 自由都市故事》稳居榜首，而其他3款上榜的PSP游戏则排名都比较靠后。《任天狗》的三个版本都有不错的成绩，更让人吃惊的是已经发售许久的《口袋妖怪 绿宝石》居然还榜上有名，实在不得不让人佩服任天堂掌机游戏魅力的持久。

排名	游戏名称	厂商	机种
1.	《横行霸道 自由都市故事》	Take-Two	PSP
2.	《恶魔城 苍月的十字架》	KONAMI	NDS
3.	《任天狗 腊肠犬与伙伴们》	任天堂	NDS
4.	《美式足球联盟06》	EA	PSP
5.	《任天狗 拉不拉多犬与伙伴们》	任天堂	NDS
6.	《口袋妖怪 绿宝石》	任天堂	GBA
7.	《任天狗 吉娃娃与伙伴们》	任天堂	NDS
8.	《漫画英雄 复仇》	EA	PSP
9.	《NBA Live 06》	EA	PSP
10.	《贝兹娃娃 摇滚天使》	THQ	GBA

《最终幻想》音乐之父植松伸夫专访——
以“人的声音”作为主题的公演

在全世界掀起感动热潮的《最终幻想（Final Fantasy，简称FF）》，其大型管弦音乐会“VOICES music of FINAL FANTASY”将于明年2月18日在日本横滨召开。担任《FF》系列音乐制作总指挥的植松伸夫先生日前接受了专访，对《FF》音乐当前在日本的运作，以及这次万众瞩目的游戏主题音乐会的召开进行了解说。



植松伸夫（Nobuo Uematsu）

《FF》系列游戏音乐制作人

《FF》系列音乐的生父。目前，收录了在2005年E3展上召开的大型管弦音乐会“More Friends”全程实况的音乐会CD正在日本本土发售。本届《FF》主题音乐会“VOICES music of FINAL FANTASY”将于2006年2月18日在日本横滨的“PACIFICO横浜”国立大剧院召开。植松伸夫先生担任本次音乐会的制作总指挥和现场主持。音乐会的指挥是安尼·罗斯，演奏将由配合这场演出组建的“Primabista爱乐交响乐团”完成。

相隔两年的《FF》音乐会

——首先请谈谈这次音乐会到决定举办为止的经纬吧。

■植松：也不知道这句话是不是应该由我先说，从上次在（日本）国内举办音乐会以来，已经过了两年时间了。

——最近是不是总在海外举办音乐会？

■植松：除了在海外召开管弦音乐会之外，还举办“THE BLACK MAGES”（植松先生组建的摇滚乐队）的演唱会。因此现在我们觉得，在日本应该也每年都举办一次音乐会才是。除了2002年在东京召开的那次，以及2004年的全国巡演之外，我们以前的音乐会都是在海外举办的。

——这次音乐将以声乐曲目为主对吧。

■植松：音乐会的举办已经确定了，如果内容和以前没有变化，那听众们肯定会觉得无聊。我们把想演奏的曲子列举出来瞧了瞧，差不多全是唱的东西。（笑）于是，我们索性把“人的声音”当成了音乐会的主题。本来应该搞成全国巡演的，但由于嘉宾太多，日程怎么也排不开……真是很对不住家远的爱好者。

——可以说一说这次音乐会的特色吗？

■植松：由于这次以声乐为主，一般来说会有很多大家非常熟悉的歌曲，但实际上，首次出演的曲目意外地多。虽然当天最后会演什么我现在还说不好。（笑）

——过去植松先生曾经把《FF》的乐曲填上词制作成《声乐合集》的唱片出售，这次是不是有从那里面选择的乐曲？

■植松：这次并没有从那里面选曲，因为《声乐合集》中曲目的形式是一种改编，与这次演唱会的主旨不太相符。

——原来如此。那么，歌曲之外的曲目这次不会参演吗？

■植松：纯乐曲当然也会出现，但最主要的还是“歌”。

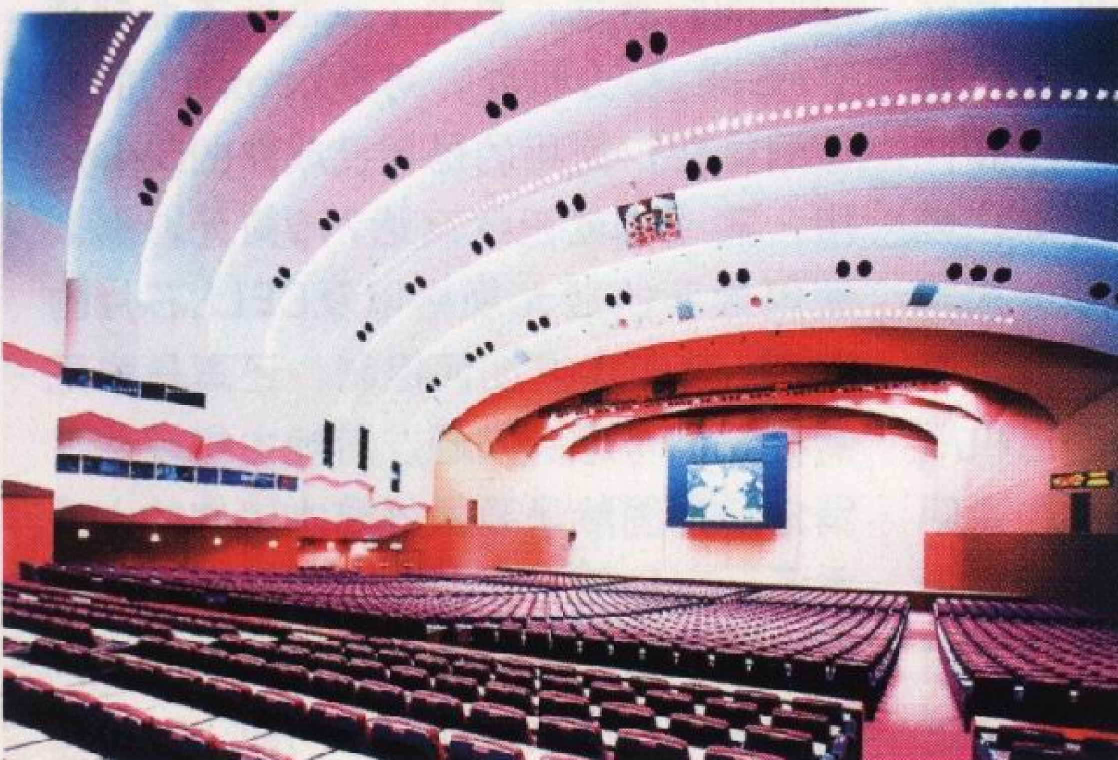
——这次音乐会也像过去那样安排成两部构成的形式吗？

■植松：是啊，我们想了很多有趣的点子。我虽然是干这一行的，但自己去听音乐会的时候，却总是听到途中就睡着了。（笑）因此，我不想让自己的音乐会也变成这种样子。

嘉宾和节目一个接一个的丰富演出

——这次音乐会为什么起用了海外的指挥？

■植松：负责指挥的安尼·罗斯先生是美国的指挥家兼作曲家，而且还是位获得过格莱梅大奖的厉害人物。从2004年的E3，到2005年2月在北美举行的《FF》音乐会巡演“Dear Friends”，再到2005年E3的“More Friends”，一直是这位名人担纲指挥的。现在一直在担任日本方面指挥的竹本泰藏先生是个不仅精通古典音乐，也能理解其他各种音乐形式的指挥家，除《FF》的音乐会之外，也担任过“任天堂明星大乱斗DX管弦音乐会”的指挥。提到游戏音乐的指挥家，日本的游戏爱好者可能第一个想起的就是他，但当问到“海外指挥游戏音乐的都有谁”时，能举出名字的人就很少了。安尼先生是个无论摇滚、流行还是古典音乐都能毫无成见地指出“这种音乐的这个地方非常棒”的人。这次请他担任指挥时，他说“游戏音乐也是音乐优秀的组成部分”，这种观点是很重要的。安尼先生这样的人不仅指挥《FF》，也指挥海外的游戏音乐。我们都觉得，“游戏音乐”作为一种独立的音乐形式，今后还将会有更加精彩的发展。



↑本届《FF》音乐会的举办场所“PACIFICO横浜”国立大剧院。

——你怎么看待《FF》在海外得到很高的评价这件事呢？

■植松：我感到非常高兴。我真希望能在各个国家都举办音乐会，并见到所有前来观看演出的观众的面。

——“Primabista爱乐交响乐团”是怎样的一个乐团呢？

■植松：实际上，它并不是现存的乐团名称，而是这次参加演奏的乐团成员们为配合这场音乐会而起的一个与《FF》相称的名字。

——“Primabista”是不是《FF9》里面登场的那个剧团的名字？

■植松：是的，爱好者们立刻就能明白。（笑）提到《FF9》的话。啊，这是个题外话，游戏中的剧团上演了一部名叫《想成为你的小鸟》的歌剧，虽然游戏中只有歌剧的一小部分，但据说其它部分的剧本是真正存在的。我一直在想什么时候能为这部作品谱曲。

——这次的音乐会上是不是会演出这部作品的哪怕是一部分？

■植松：不不……这现在还处于我自己妄想的阶段。(笑)什么时候如果真的实现了，我一定会立即通知大家的。

在游戏音乐的未来中驰骋梦想……

——我们已经知道这次的音乐会将有很多嘉宾出席，但具体出场的是哪些人可以透露一下吗？

■植松：演唱《FF9》主题歌《Melodies Of Life》的白鸟英美子小姐，演唱《FF10》主题歌《真好》的RIKKI小姐，演唱《FF11》插曲《Distant Worlds》的增田泉小姐，以及演唱《FF12》插曲《Kiss Me Good-Bye》的Angela Aki小姐都会出场。此外，除全体管弦乐队成员外，还会有超过20人的混声合唱团。还有，上届音乐会中上演的《FF6》歌剧这次还会亮相。

——这次的音乐会有集《FF》系列大成的感觉呢。歌手那边，是通过怎样的会面方式来进行联系的呢？

■植松：现在一旦有机会见面，我们就会说“明年二月请多关照”，大概就是这样。真正的运作要从现在开始。

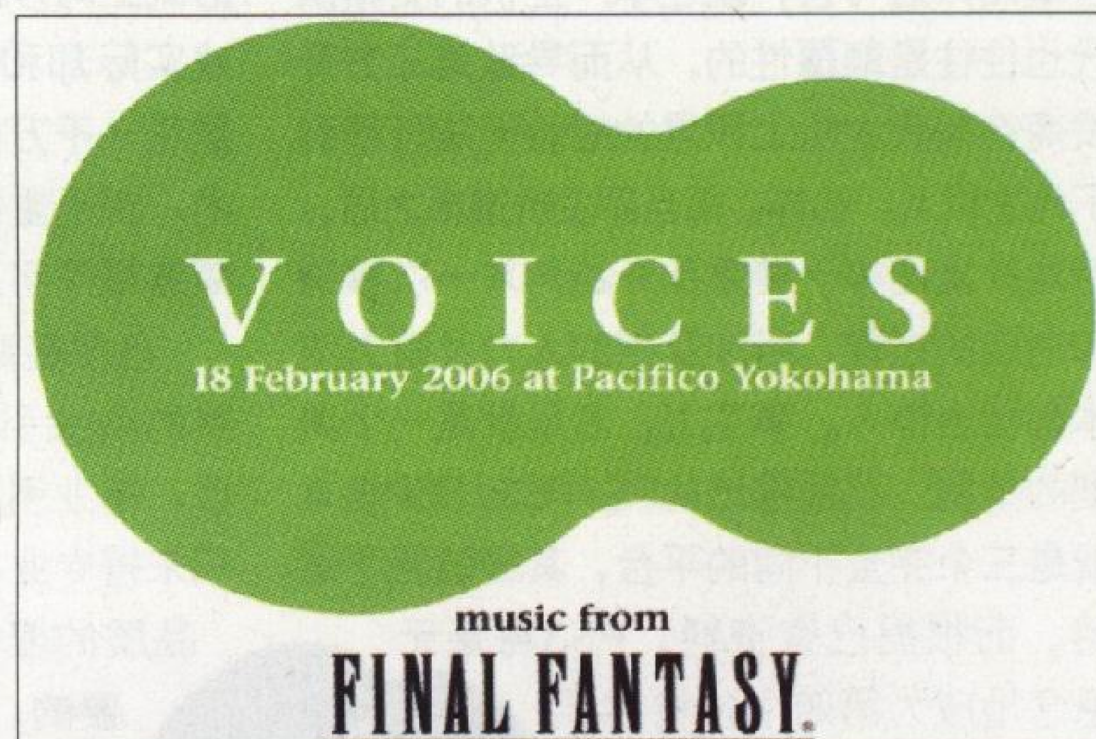
——Angela Aki小姐的《Kiss Me Good-Bye》在2005年7月举行的“SQUARE·ENIX Party2005”上并没有出演呢。

■植松：那首歌的歌词是Angela小姐写的，写得真是非常不错。她主张的是一种现在很少见的，一边弹奏着有力量感的钢琴曲一边演唱的风格，表现出一种忠实于自我，挺起胸膛活下去的意志……她的父亲是日本人，母亲是意大利系的美国人，因此她外貌很“酷”，十足外国人的气质，但一张嘴却是正宗的德岛腔，还很爱讲笑话，我们都觉得很有意思。（笑）

说不定与《FF12》有所关联？

——最后，请对期待着明年前去欣赏《FF》音乐会的爱好者们说几句话吧。

■植松：这次的出演曲目很多，会产生很大的新鲜感。虽然现在还有很多想说但不能说的地方。（笑）不过，届时大家一定会觉得“来对了”的。



↑久违的《FF》音乐会终于在游戏音乐人的策划下再次举行。

——能不能多少透露一点点演出曲目呢？

■植松：嗯……先从《迈向传说》（《勇者斗恶龙3》的副标题）的曲目开始……开玩笑的。（笑）

如果现在说了，来听音乐会的听众兴趣就会大减，所以我觉得还是尽量不说比较好。不过，选曲真的是一件很要命的事。（笑）既然要开音乐会，就要让所有买票进场的人都能得到享受不是吗。但是，大家的思维方式与喜好都不一样，因此选曲是很难的。大家想象中的曲目也许会出演，也许不会，请带着这样的心态来观看演出。

——这似乎将成为一场非常值得期待的音乐会呢。

■植松：在歌迷俱乐部（指植松先生的歌迷俱乐部“Nobiyo之尾”）中已经开始先行售票，得到了很高的好评。这真是一件值得庆幸的事。因此，不尽快买的话，票很有可能会卖光。（笑）还有，由于《FF12》的发售日也临近了，可能会在曲目演奏之外有些什么与之相关的活动。当然，这是“或许”，也有可能什么也没有。（笑）

——似乎是别有深意的发言呢。（笑）

■植松：总之，这次是相隔时间很久的，在日本召开的管弦音乐会，我自己也感到很兴奋。我们会努力将它办成一场优秀的音乐会的，还请大家拭目以待。

谁能够在高成本游戏开发中生存？

自90年代中期开始，游戏开发成本就逐渐成为一个敏感的话题，进入21世纪之后便更升格为各大开发商最重视的焦点，这其中尤其以日本游戏公司为甚。在新世代主机揭幕战打响的今天，日本业界再次发出了悲鸣，痛呼愈来愈高的游戏开发成本将把整个日本游戏业拖入泥淖。

事实上，开发成本的上涨已经是全世界的普遍问题，日本只是由于自身的一些历史原因而使问题较早显现出来而已。因此，许多分析家已经开始研究高成本对日本业界的影响，以减少未来对本国业界可能带来的巨大冲击。

难以存续的游戏平台经验

应当说，游戏开发平台的更替是使成本上涨的一个重要因素。众所周知，电视游戏是一个具有独特结构的封闭平台，在上面开发游戏有一个经验积累与磨合的过程，一般较为成熟的开发商也需要在2-3年之后积累起足够的经验乃至渐入佳境，这也是为何每代主机总是在晚期才会有大量佳作爆发的原因。

但问题在于，自FC时代开始至今，电视游戏平台都强调自身架构的独特性，从而导致了软件开发与硬件环境密切相关。此外，除了微软的Xbox系，其他所有的新平台几乎都建立在完全抛弃前代主机环境及架构的基础上。不但竞争对手之间的平台毫无共通可言，就连本厂主机的更新换代也往往是颠覆性的，从而导致第三方开发商在前代主机上积累的经验无法延续到下代主机上。这样，每当新主机推出之后，游戏开发商等于要重头开始再来一次摸索和适应的过程，所涉及到的人力及财力成本都相当惊人。事实上，索尼就是一个典型的范例：已经推出的PS/PS2/PSP根本就是三个完全不同的平台，其经验互不适用。而根据已有资料，PS3将毫无悬念地成为第四个独特的平台。这种情况往好里说，算是一个考验开发商实力的机会，往坏里看，根本就是扼杀中小开发商的致命绳索。甚至对于大型开发商来说，这个适应期也是一个不小的负担。

Xbox系平台的最大特点是强调软件开发与硬件的剥离。无论Xbox 360在架构和机能上与Xbox有多少区别，软件开发人员的整体开发环境是基本一致的，而且近似于PC。至于涉及到对硬件的操作则自有MS提供的库文件来支持，程序员基本无需考虑它的变化。此外，微软还坚持派遣技术队伍到第一线为第三方提供技术支持，这些都使得游戏开发公司的大部分经验能够得以存续，从而缩短了适应新平台的时间，降低了开发成本。

■太过执着于游戏理念的小岛秀夫同时也为KONAMI的经营带来了风险。

尽管Xbox在日本市场并未掀起一丝波澜，但360时代微软反而迎来了更多的日本开发商。除了比尔盖茨的银弹攻势之外，Xbox系列主机对游戏经验存续的重视所带来对成本的降低，也是吸引日商的一个重要因素。

面临改革的传统开发模式

正如上文所说，所有的游戏开发公司都受到了开发成本上升的影响，但为何在日商身上显得更为突出呢？这还与他们的传统开发和管理模式有着相当的关系。

在很长的一段时间里，日本游戏成为了"高质量电视游戏"的代名词，但这个所谓的"高质量"却使日本开发商逐渐养成了许多非常不商业化的开发习惯。比如游戏引擎就是一个典型例子。

日商大多很少有引擎的概念，他们习惯于把每一款游戏都当作一个新作品来对待，那怕是开发一个续作也往往把全套东西重写一遍。这种认真的态度固然让人佩服，但从商业角度来说却完全得不偿失。举一个典型的例子：SEGA的龙如在表现形式上与莎木有诸多相似之处，但这个游戏实际却和莎木没有一点技术上联系。重花一千万美元去实现一些早已实现的技术，对于重视引擎再利用的欧美公司来说简直是不可思议的浪费。

自视甚高的日商也往往不屑于采用成熟的商业引擎。固然，从执行效率上来看，商业引擎永远也比不上In House的代码来得专业，但在高性能主机上这种相关品质的差异几乎可以忽略不计。最重要的，采用商业引擎的好处是可以让更多工资低廉的初级开发者直接参与开发工作，而这可以大大降低开发成本。

以目前最为流行的Unreal引擎为例，其强大的脚本编辑器可以进行AI、界面甚至渲染的操作，当然强大的Script也带来了执行效率的降低，但这样的影响对于Xbox及其后续平台的机能来说已足够应付了，想一下它可以使一个没有编程经验的游戏开发人员在一个月之内便能够编写人工智能甚至图形描绘方面的脚本，就能够预见到采用它可以对降低成本起到多大的影响，而日商只是近一年才开始在这方面做谨慎尝试，这不能不归咎于传统习惯力量的强大。



↑游戏软件的开发成本和实际的品质之间是成正比的，除非次世代主机都走任天堂路线。

对质量的过度重视是造成日商开发成本居高不下的另外一个重要原因，而这也是传统力量带来的通病。Konami的MGS可以算做是这方面的一个典型例子。

PS2上的MGS2花了差不多4年完成，而从MGS2到MGS3又是差不多3年。这么漫长的开发时间，对于瞬息万变的游戏市场来说具有相当大的风险。电视游戏从概念设计开始到正式上市前的这段时间是完全的投入期，从商业投资的角度来说只有尽可能缩短投入期的时间，才能最大程度降低风险和成本，MGS的做法显然与此格格不入。

两代MGS花了7年的时间在全球卖出了不到1000万套，而它的竞争对手，Ubi的Splinter Cell却每年都能推出一个续作，3年内已经售出了1250万套，两者之间在成本和利润上的巨大差距相信任何人都能看得明白。其原因就在于Ubi采用了更为科学和商业化的管理方法和开发模式，在不同的分部同时进行多个系列作品的开发，以缩短投入周期，降低风险和成本，保证市场推广的连贯性。我们承认7年2代的MGS要比3年3代Spinter Cell具有更深的Game Play，但这个深度却已经脱离了市场的现实而很难得到大多数普通玩家的认同。很多日本开发商更多以Core User的艺术心态来对待游戏开发，却完全忽视了现代游戏行业已经成为了大规模生产的流水线产品。持有这种落伍的观点自然更难在高成本下生存，不再对这种传统模式进行变革，越来越多日商被迫倒闭与合并也在情理之中。

严重萎缩的日本市场

虽然现在日本电视游戏市场已经落后于欧洲，但仍有许多日本开发商仍然陷在"先前阔"的梦幻里不能自拔。日本确实曾经是世界上最大的电视游戏市场，这个市场给自己国家带来了400多家游戏开发商，从而造成了激烈的竞争。在这个市场雄风犹在的时候，除了Sega, Nintendo等硬件商之外，没有一家日商想到要走出国门，成为一个全球性的企业，等到如今市场凋零的时候才发现外面的世界更精彩，但已经为时已晚。EA, Activision, Ubi等欧美大手发行商已牢牢把持住海外市场，加上日本企业一贯传统的谨慎和缩手缩脚，使得很多公司在拓展海外业务时碰壁。内有居高不下的成本推挤，外有每况愈下的收入压力，这些开发商的生存环境有多艰难可想而知。

谁能够在高成本游戏开发中生存？浅析了日本游戏开发现状之后便不难找到答案。日本游戏开发商们曾经是伟大的，因为他们创造了一个行业。但现在，他们却正在被这个发展中的行业所抛弃，因为他们的脚步已经跟不上变化。环境变了，却不改变自己加以适应，这样如何生存？

□文/特约撰稿人 王俊生

事件 日本专讯

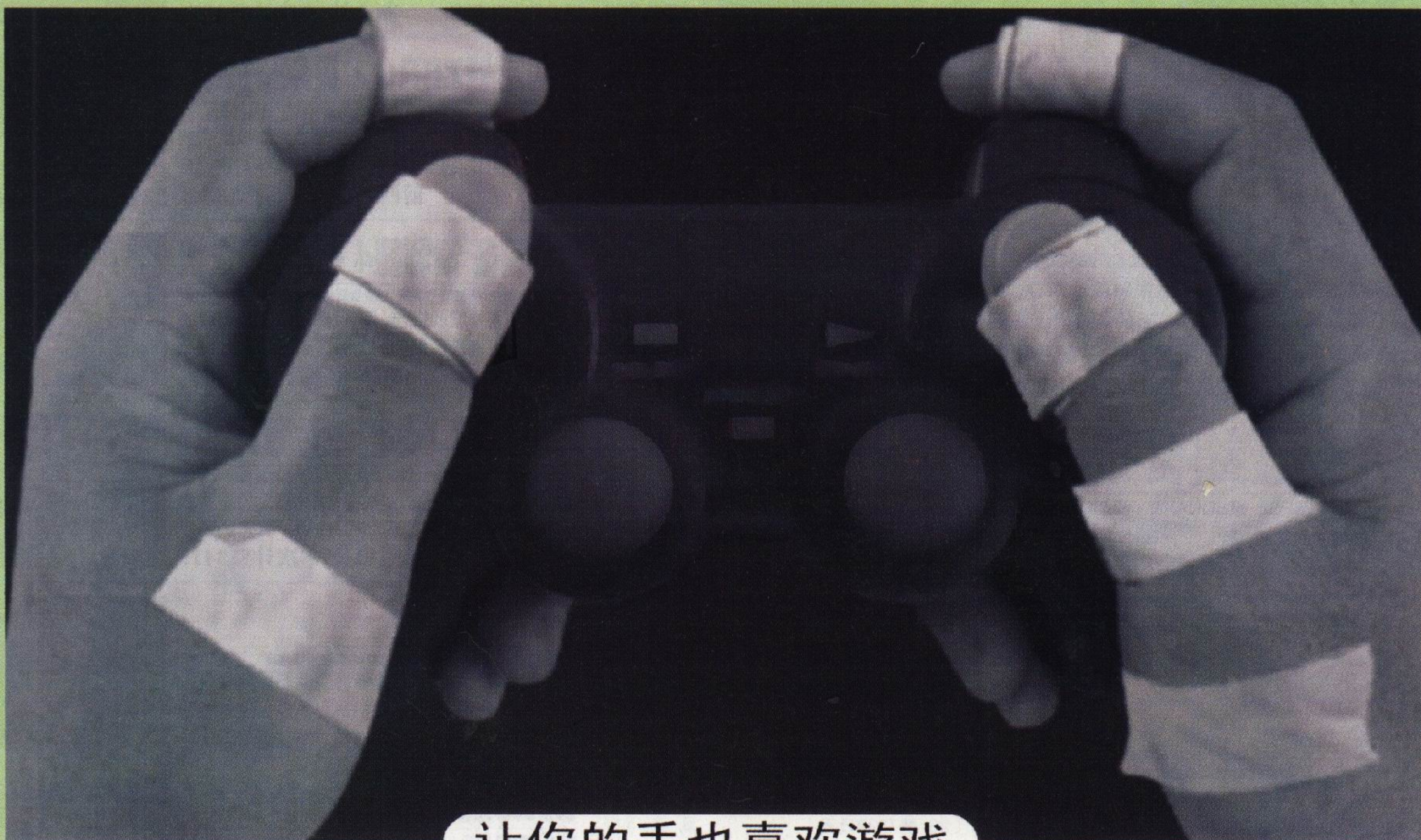
业内人士爆出Xbox360高额亏损数据 PlayStation3同样面临制作成本危机

次世代游戏开发所需的高成本是目前众多软件厂商所苦恼的问题，而次世代的主机制造成本同样也是硬件厂商非常头痛的。在Xbox360发售以前，国外的商业杂志就曾经对Xbox360的生产成本进行过评估，当时得出的结论是微软每卖出一台Xbox360将损失大约126美元。而日前另一家国外媒体透露，Xbox360的成本远比这个估计要高，也就是说微软每卖出一台主机的损失根本不止126美元。

该媒体表示，他们所获得的主机成本资料是来自一位在IBM公司身居要职的朋友，因此消息非常准确，而不是先前的猜测。他们取得的资料上表明，微软在每台Xbox360上的损失应该超过300美元。因为Xbox360主机的实际成本需要715美元，并且由于主机发售不久，制造成本还未能压低，这也是360主机在发售时产量不足的原因之一。

面对如此的亏损，恐怕目前也只有财大气粗的微软能够承受得住。而前一段时间的索尼，也为了压低成本而削减了PS3的部分机能，可是Xbox360的软件载体仅仅使用的是早已成熟的DVD规格，其成本就已经高达715美元，那么使用最新的蓝光规格以及CELL芯片的PS3，其成本要如何控制，还真是索尼需要好好考虑的问题。游戏主机硬件在销售初期固然是要做好赔本销售的心理准备，可如果亏损数额过高，那么后期要怎么来填补这些赤字就会非常困难，而且如果不尽快解决成本问题，对于将来的主机普及也是很大的阻碍。

北通
BETOP



让你的手也喜欢游戏





北通神鹰

BETOP VIBRATION GAMEPAD

BTP-2216 PS2

- 软胶握把，防汗、防滑
- 非“十字”型的方向键能更好地搓出绝招且长时间不会手痛、手肿。

广州市北通电子有限公司 http//www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com

地区	经销商	电话
华南	广州水无月	020—83842896
	深圳梦天堂	0755—61307377
	深圳龙马电玩	0755—83769154
	深圳龙岗亚兰特	0755-28939748
	南宁鸿立电玩	0771-2840848
	柳州忠文游戏机	0772-3612823
	福州聚友电玩	0591-87675646
	福州益平游戏	0591-83256563
华东	上海黄浦区史君伟	021-63740103
	上海永华百货商店	021-53860456
	上海张鸣亮	021-63285550
	上海志文百货商店	021-63453301
	南京新世界电玩	025-85501289
	苏州探路人	0512-65260973
	无锡昌盛电玩	0510-2705710
	徐州新世纪电玩	0516-3711878
	山东次世代	0531-86603570
	杭州今明电玩	0571-86945150
	温州银通电玩	0577-88295222
	宁波东新电玩	0574-87711064
	青岛今朝电玩	0532-2731807
华中	武汉市德利电子科技	027-59200623
	南昌华达电子	0791-7103070
	芜湖次世代	0553-3829980
	合肥巅峰电玩	0551-2316887
	太原加林电玩	0351-3525205
	太原诚意电玩	0351-4047273
	郑州三利电子	0371-66976026
	河南闯关族电子	0371-66996389
西南	昆明良为家用游戏	0871-3530508
	贵阳飙飙电玩	0851—5845187
	成都正中信	028-85447511
	重庆九天胜科	023-63725822
西北	西安天龙电玩	029-87410368
	兰州海枫游戏商行	0931-4991303
	乌市海胜电玩	0991-4515260
	西宁智力玩电玩	0971-8214113
华北	北京电玩巴士黄春峰	010-87538470
	北京智乐城堡	010-84016988
	北京天环游戏	010-67178360
	北京诚信游戏	010-51076015
	沈阳上美电器	024-24144006
	长春金卡王电玩	0431-8866006
	长春汇盈行	0431-5803737
	天津晶合软件	022-24010382
	天津祥和游戏专卖	022-27265291
	石家庄金龙电玩	0311-87029992
	邯郸先锋电玩	0310-7507189
	齐齐哈尔三喜电玩	0452-2436414
	哈尔滨天乐电子商行	0451-84611169
	哈尔滨广源游戏	0451-86911180

拥／有／北／通／娱／乐／更／轻／松

最期待TOP15

2006年第3期（统计时间2005年12月16日—1月3日）本期截至统计日期共收到有效选票1237张

随着近期众多大作的发售，期待榜上的游戏也有了较大的变化，不少新游戏开始崭露头角。从投票统计来看，大多数的玩家主要还是把票数用在支持排在前面的游戏上，其他名次稍微差一些的作品得到的票数就比较分散了。比如最高的FF12和这次新上榜的逆转4票数相差可就非常之大了，这也是本榜一直存在的问题，看来大家玩游戏果然还是随大势优先啊（笑）。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



本作中玩家可以直接操作的只有小队中的队长。其他队员的操作则需要在商店中购买专门的道具才行。比如王都的某间商店中就有出售这些道具，玩家口袋里的银子攒够之后就可以去购买，这类道具又分为许多种，不同的道具装备上之后的效果也是各种各样的。

前回1位，本次计票667。

2位 新・鬼武者 梦之黎明

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元



在本作中将有很强的动作RPG游戏的味道，在游戏的冒险过程中玩家将会获得经验值，积累一定的经验值后就可以使得能力和武器升级强化，每一种武器都有自己的属性特征，经过升级强化后就会有特定的连续技。游戏结构基本上是线性发展的。

前回4位，本次计票573。

3位 战国无双2

■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006年3月预定 ■7140日元



有别于《战国无双》以战国初期的织田信长崛起以及武田信玄与上杉谦信龙争虎斗的桶狭间之战、川中岛之战为主轴，《战国无双2》将会以战国末期的关原之战为主轴，并带出主导关原之战的德川家康与石田三成等新武将。既有的登场角色造型有不小进步。

新上榜，本次计票532。

4位 塞伯拉斯的挽歌

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元



本作讲述的是FF7中发生的陨石降落事件让整个世界都面临着灾难，有数万名士兵被关在地下，当他们重见天日之后，自发组织成一个叫做"塞伯拉斯的挽歌"的集团，并且开始进行大规模的人类猎杀行动，其目的就是干掉所有他们认为没有价值的人。

前回6位，本次计票471。

5位 星际争霸・幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



玩过《星际争霸》的朋友都知道，像本作女主角的职业"幽灵兵"（ghost）有着许多特殊能力可以使用：比如使自己进入一般敌人都发现不了的隐身状态，可以锁定机械类敌方攻击单位使其运装不能，尤其是幽灵兵是可以为己方微型战术核导弹进行激光定位。

前回8位，本次计票432。

6位 怪物猎人2

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元



本作中玩家的据点是"巨人之村"，村中存在有各种建筑设施、村民等，这座村庄位于密林之中的大河里，这里的居住环境清新悠闲，村民们和蔼可亲。

新上榜，本次计票407。

7位 皇牌空战ZERO・贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006年发售预定 ■价格未定



本作中可以挑选特殊武器，这在4代中曾出现过。僚机系统的选择更加丰富，可以控制战斗机攻击空中及地面目标，还有全新的排名系统。

前回17位，本次计票394。

8位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



本作的画面将会有非常大幅度的进步，不但环境会随着游戏的过程而不断变化，而且不只是看得到的部分，连看不到的细微部分也会忠实的呈现出来。

前回9位，本次计票367。

9位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



关于本作目前还没有更具体的消息，毕竟作为PS3上的重头软件，本作在E3上的亮相更多的是在于为PS3造势，真正的游戏开发工作估计还早着呢。

前回11位，本次计票341。

10位 死魂曲2

■PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006.2.9 ■价格未定



玩家的自由度比前作更高，玩家还可操作自卫队员，并且可以使用汽车等交通工具，汽车不但可以保护玩家角色，还可以藉由强力车灯来克制敌人。

前回15位，本次计票302。

11位 前线任务5・战争伤痕

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■战略模拟 ■2005.12.29 ■7140日元



本作发生在近未来的21世纪末，世界局势已由区域整合的大型国家所左右，陆战的重点兵器也从传统的战车转变为高机动的人型装甲机器人"Wanzer"。

前回12位，本次计票274。

12位 盗墓者・传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006年春 ■价格未定



本代将回归系列作的原点，把场景重新拉回险恶的丛林、冰封的雪山、失落的古代遗迹等场所，再次发挥劳拉的考古专长和她过人的武打身手。

前回13位，本次计票258。

13位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



厂商已经公布了本作中将会登场的动漫作品名单，从名单上来看，这次的机体仍将会以机动战士高达系列和机动战舰抚子等作品为主力。

前回14位，本次计票232。

14位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作游戏 ■2006.4.20 ■价格未定



本作讲述的是狼状主角"天照"使用具有可操纵万物的神力之笔展开冒险。天照即日本神话中的太阳神，他的任务是打倒怪兽为世界夺回色彩。

新上榜，本次计票197。

15位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■冒险解谜 ■2006年预定 ■价格未定



根据CAPCOM公布的初步消息显示，《逆转裁判4》将不会采用系列主角成步堂，而是起用了全新的主角，成步堂在本作中似乎会作为资深律师出现。

新上榜，本次计票188。

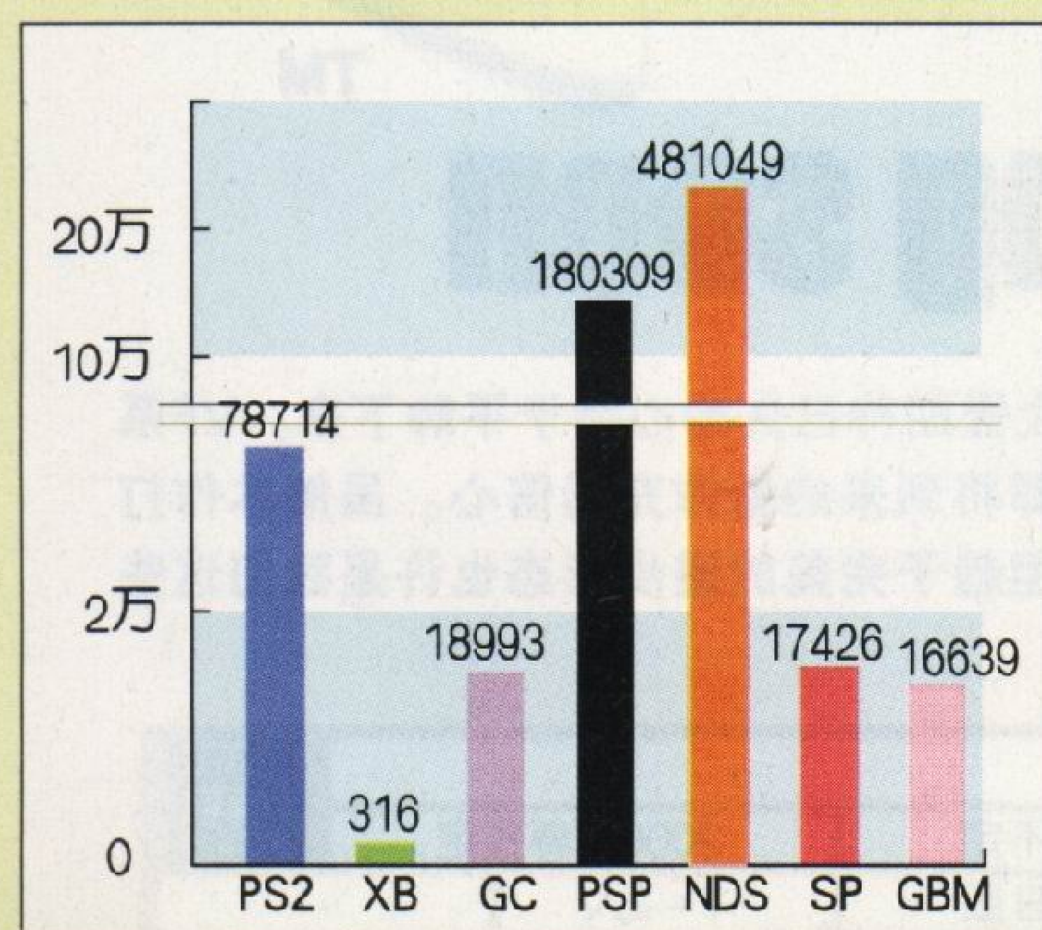
【榜评】相信大家看了这期的日本游戏和硬件销量都会明显感觉到最近游戏市场非常的红火，大批好游戏的纷纷推出简直让人目不暇接。北斗刚在《龙如》的世界里好好爽了一把，接着的MGS3S、王国之心2就已经让我应付不过来了，直接导致原本还是个伪传说饭的我只能先把《深渊传说》的通关计划无限期后延了。说到《深渊传说》，玩进去的话就感觉到其整体素质还是很不错的，只可惜画面比较粗糙，读盘次数和时间更是可怕，据负责本游戏攻略的雪飞同志报告，其五十多小时的游戏时间中至少有二十个小时是花在读盘上了……比较可惜的是我国NDS玩家数量还不多，其实最近不少NDS游戏都相当好玩，编辑部里有不少人（包括北斗）准备以每天一小时的进度坚持玩上一年的《动物之森》了。

最流行TOP15

期待榜的变化连带着也导致我国游戏最流行榜发生了相当大的变化，许多新游戏纷纷上榜，而一些常年占据在本榜中的老游戏也开始下榜。《王国之心2》和《深渊传说》等作品的素质都很优秀，上榜是理所当然事情事，而以合集形式发售的《合金装备索利德3·生存》所包含的内容很丰富，有着许多值得我们再次玩玩的地方，至于《火影忍者NARUTO·终极英雄3》凭借其动漫的高人气和丰富的游戏内容同样获得了不少玩家的大力支持。

1	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:642
2	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:607
3	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:563
4	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:554
5	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:547
6	合金装备 索利德3·生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:512
7	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:474
8	银河游侠 ■PS2 ■SCEI ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:457
9	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:401
10	龙珠Z·爆发！ ■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:379
11	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:352
12	火影忍者NARUTO·终极英雄3 ■PS2 ■BANDAI ■角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:318
13	悠远传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元	计票:303
14	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:278
15	灵魂能力3 ■PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.10.25 ■45.99美元	计票:254

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】最近日本游戏市场的情况再次印证了好的软件对主机销量有着相当大的促进作用：PSP是得益于《怪物猎人》的热销，NDS则是靠着《动物之森》、《马里奥赛车DS》等作品简直卖疯了。关于NDS最近的销量，有这么一个小故事，讲的是某日本玩家出去买书，路上看到游戏店门前的牌子上写着NDS到货，该君遂马上去银行取钱，等他取完钱回来却发现游戏店牌上的字已经改成"NDS已卖完，下次到货时间未定"……（本期统计时间：2005.11.28—2005.12.11）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 12月11日—12月17日

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	极品飞车·最高通缉	EA	2005.11.25	体育竞技	39.99英镑
2位	PS2	金刚	UBI	2005.11.17	动作冒险	39.99英镑
3位	PS2	使命召唤·红一纵队	Activision	2005.11.18	第一人称射击	39.99英镑
4位	PS2	FIFA 06	EA	2005.9.30	体育竞技	39.99英镑
5位	PS2	哈利波特与火焰杯	EA	2005.11.11	动作冒险	39.99英镑
6位	PS2	实况足球·胜利十一人9	KONAMI	2005.10.21	体育竞技	39.99英镑
7位	PS2	纳尼亚年代纪：狮子、女巫和衣橱	Buena Vista Games	2005.11.25	动作冒险	39.99英镑
8位	PS2	星球大战·前线2	Activision	2005.10.31	动作冒险	39.99英镑
9位	PS2	真实犯罪·再战纽约	ACTIVISION	2005.11.25	动作冒险	39.99英镑
10位	PS2	50分·防弹衣	VU Games	2005.11.25	动作游戏	39.99英镑

【榜评】这次新上榜的三款游戏分别为《金刚》、《纳尼亚年代纪》第一部和《真实犯罪·再战纽约》。说到《金刚》这款游戏，因为其射击时没有准星可供参考而被众多小编们一直誉为"最真实的FPS游戏"（笑），本作的游戏和它的电影票房一样都在国外卖的相当好。《纳尼亚年代纪》目前才仅仅推出了第一部，要是把原著七部全都改编成游戏的话估计是一项浩大的工程。



↑《真实犯罪·再战纽约》进行到唐人街部分时，玩家们会听到一些经典的粤语粗话。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 11月28日—12月11日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	模拟养成	2005.11.23	4800日元	254300
2位	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.12.1	7140日元	245307
3位	PS2	银河游侠	SCEI	角色扮演	2005.12.8	7140日元	240007
4位	NDS	马里奥赛车DS	任天堂	赛车游戏	2005.12.8	4800日元	221585
5位	GBA	口袋妖怪·赤/蓝之救急队	任天堂	角色扮演	2005.11.17	4800日元	202488
6位	PSP	怪物猎人PSP	CAPCOM	动作冒险	2005.12.1	5040日元	178415
7位	PS2	龙如	SEGA	动作冒险	2005.12.8	7140日元	135866
8位	GBA	洛克人EXE6·电脑兽苍牙/烈爪	CAPCOM	角色扮演	2005.11.23	5040日元	80565
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	68901
10位	PS2	桃太郎电铁15 五大怪人登场！	HUDSON	桌面游戏	2005.12.8	7140日元	65987

【榜评】这次的日本游戏销量可以说是卖的相当不错，而且是家用机与掌机两边的软件都大卖，在日本市场确实很久没有见到这么"壮观"的景象了。排在头几名的软件销量都超过了二十万份，而且据最新的销量统计，《动物之森》这款作品销量已经突破百万了，其势头之强劲，不得不让人佩服。PS2版的生化4的销量相信不会让CAPCOM失望的，毕竟现在已经不像当年那样只要生化一出，销量必过百万的年代了。



次世代基板渲染出的梦幻画质

延续前作精神并完美补足

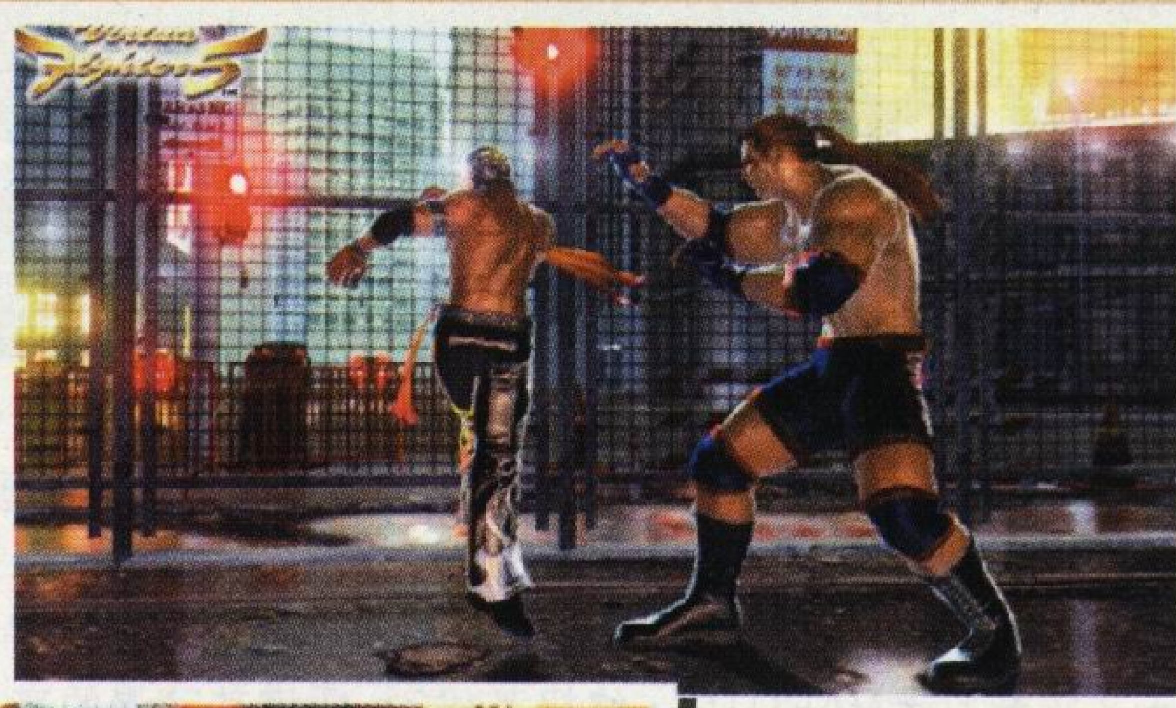




不可思议的即时演算画面



↑在全新基板的强力机能支持下，角色本身与背景的幻画让人叹为观止。



←埃尔.布雷滋作为vf5公布的第一名新人引起玩家巨大的兴趣。用墨西哥摔跤体术luchalibre的他有着灵巧的身手。





技巧型新生角色



↑身形甚至比女性角色都小的埃尔以技巧打击见长。

←从公布图片中我们可以见到一个突出的镜头，当埃尔将对手击倒后，他开始加速。



跳跃与反弹 创新压制系统参见

→加速后其跳过倒下的对手利用登踏墙壁的反弹力进行压制，这显然是新生系统。

很多事情，在你等待了许久之后，会愈发的急噪，这只能说明所等待的事物有着众多的不可确定性。但也有少许事情，在同样经历长久的等待后居然会萌发出一种超脱平静的心境。这是对所期待之事物必然到来的首肯。如果所期待的为一商业物品，则充满必然性地说明了这个物品品质超脱，且已经到达了无须自我证明的地步。对于我们这些VF的追随者来说，近4年的等待只是一个过程，我们关注的结果相信一定会掀起格斗GAME市场的波澜。而VF这个格斗王者作品与其他系列游戏截然不同，在VF发展的历史中，每一代无论系统或是画面都存在本质变革，系列如果推出续作则前一作在市场中再难生存。这一方面说明了系列进步的幅度之大，一方面说明了本系列与时代俱进的开发进度与科技含量。对于即将到来的VF5，我们已经可以断定其必然能够重新诠释格斗竞技类游戏人人对抗的真谛。但本次VF5从已经获得的资料中我们可以得知，VF5作为VF4FT来说是一种精神上的延续。VF4时代喧哗与严谨并重的风格会在技术更新的基础上发扬光大。

Virtua Fighter 5™

coming soon

当看到VF5开发画面时，大怪期待已久的心终于平静下来。VF系列质量永恒的保证让我对这款即将到来的新作充满信心。虽然本作打破了原有革命性革新的传统，但趋于完美的进步形态也许是我们这些VF玩家更需求的。

AC	本刊译名 VR战士 5				CERO 全年龄
	SEGA	不定	2006年春预定		
格斗动作	基板	日版	1－2人	－	

技术上大幅度革新所衍生出的梦幻对决

VF5从公布以来，众多的开发资料已经不是什么秘密。VF系列每一代有着不成文的规定，那就是新作必然出在全新的基板之上，即将降临的VF5已经确定在SEGA最新的街机基板“Linbergh”上登场。早期的开发画面图片由于都为现场抓拍，所以在开发理念上延续VF4FT的VF5让我们感觉到似乎画面上只是VF4FT的增强版一般。如今我们亲眼所见官方公布的开发效果图后，如同静态CG一般惊人的渲染效果配合细致入微的纯3D背景，让我着实感受到了新作的革命性质。在开发图片中,我们可以看到角色本身的材质的拟真程度已经达到了格斗竞技游戏历史上的最高水准。而更为突出的光影效果则让角色与背景之间的切合显得更为自然。以往我们从CG中才能看到的经典作战场面在VF5中已经转变为实战，而我们很快就能享受到这技术革新所带来的梦幻对决了。

旧有角色是进步的焦点

一款专业的格斗竞技游戏，角色自然是游戏的主体。而在VF5中，我们可以清楚看到角色的全新塑造。JACKY的进步发型到紧身皮装，WOLF富有层次感的肌肉质感，JEFFRY浓重的肌肉纹理，陈洛沧桑且病态骤现的面容，AOI丝锻质感明显且飘逸轻薄的服饰，这等等细致特征都将角色原有的气质与风采完美体现。作为主人公的AKIRA，清晰的面部棱角与刚毅的肌肉质感和VF4时代相比有了质的飞跃，如果心细的玩家可以将VF4FT时代AKIRA的造型拿来做一比较，我们可以清晰看到虽然风格并无太异，但却由于材质渲染方面的大进步，让AKIRA的角色气质上升了何止一层。将VF4FT中保留全部角色并全部重新雕琢的VF5让我们清晰看到了作品革命性进步的方向。









新生技巧众多

我们从上面这个组图可以看JEFFRY全新的上段投动作。全新的投必然会令JEFFRY这样的打投双面角色获得相对的实力提升。而这样的新技巧添加会以多数量出现在每个角色身上,全新的操作开拓与技巧属性探索在等待着您。

VF历史上第一次补足性尝试 延续VF4FT理念的完美形态

线移动更为复杂

从日本的试玩报告中，我们得知本作在操作架构上最明显的革新在于全方位3D移动的进化。在VF4FT中只存在上线与下线的位移。而本作中可以实现包含前与后的全方位移动与闪避。

受创判定增加

原作中的受创判定已经非常复杂,从普通击中，COUNTER到重度COUNTER以及僵直等等,受创判定体系已经很具规模。而本作中仍会添加新的受创僵直判定,这与新的技巧属性有直接的关系。

VF的12年发展历史中，每一次新作的推出,都相对对上一作进行全盘革新，基本上从续作上看不到前作的一丝影子，绝对可称得上是彻底的革命。也正是因为这个原因，每一次新作的推出，旧作就必然淡出了玩家的视线。可能是由于4代的风格已经深入人心且喧哗与严谨并重。VF5作为全系列第一次延续性续作出现在我们面前。我们从开发画面中可以清楚地看到VF4FT的身影。或许是由于技术更新在画面效果表现方面已经达到视觉饱和的原因,我们不仔细观看VF5的开发画面,可能第一印象会停留在VF4FT构图感觉中。的确,本作的开发理念必然是将VF4FT的不足进行弥补，并在操作架构与画面质量上进行完美性补足的进步性作品。但作品除了将原有角色进行重新包装外,由于VF系列的严谨操作架构,细微的操作改变都会将整个操作概念进行颠覆。本作在3D全方位移动方面与新受创判定方面会给我们带来新的惊喜。

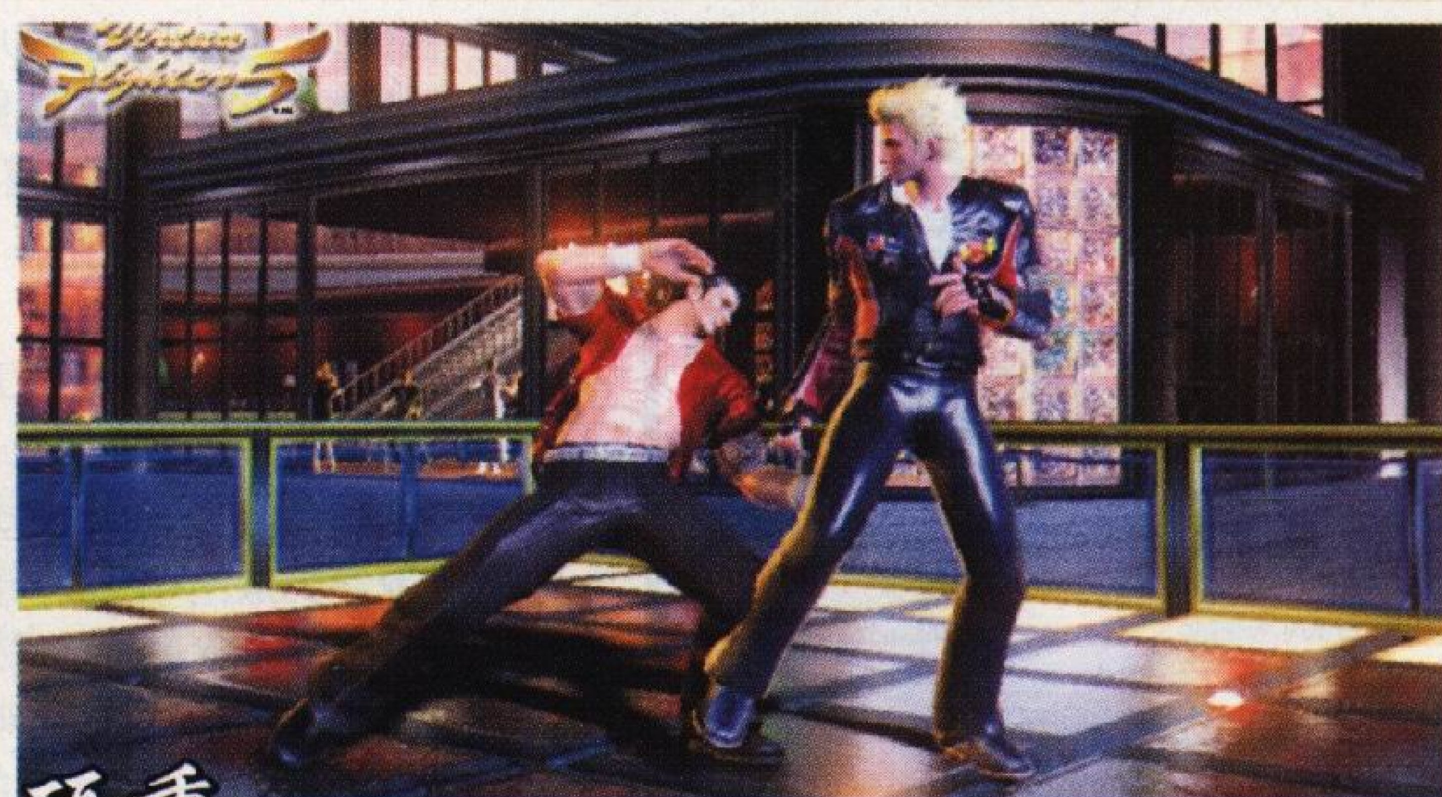
身材与能力呈反比 墨西哥体术登场



—埃尔.布雷兹是以WWF知名轻量级角色“飓风”为原型塑造的。那同样是位墨西哥强豪!



—果然岁月不饶人，已经身染重疾的陈洛在本作中更显衰老。



—两个喧哗角色的对决，Jacky在本作中将角色渲染的细致完美。新的发型与皮装的材质体现出了Linbergh的强大。

重新雕琢的人气角色 顶上材质与光影配合





—本作的光影效果无论是背景或是角色本身的光影都刻画得十分自然。

趋于完美的系统 与CG无异的画面 崭新的游戏场景



—莎拉在系列中一直保持着稳定的实力，但却一直人气不高，希望本作可以扭转尴尬局面。









VF5角色发展预测



结城晶 AKIRA

我们永远的主人公在新作中的造型更加冷峻威猛。在前作中，AKIRA曾经以凌驾于所有角色的压制力与崩坏威力身处王道角色的一线阵营中。在即将到来的VF5中，AKIRA的直线中段能力将持续发挥优势作用。在已经看到的宣传动画中，我们甚至看到了崩击云身双虎掌的特殊属性。受创方身处特殊僵直状态，在没有恢复的前提下可继续被AKIRA用地面连携追打。由此可见，我们比较关注的招数属性变化一定着重于AKIRA这个人气角色进行改动。又因为AKIRA多为单段突进招数，所以在VF5中，AKIRA几大主力突进技巧的属性与连携变化就成为我们需要关注的重点。这里包括："里门顶肘，越步顶肘，马步冲靠，以及屈指可数的几大半旋包括跳山崩锤，崩击云身双虎掌。"这这些技巧击中对手的之后的判定变化会直接影响到AKIRA在VF5中的进攻主线。其中浮空之后的特定连携也必然会有根本性的变化。而另一个重点集中在新增技巧上，前作中AKIRA由于主力突进技巧的强大让有限的几个半旋技巧略显贫乏，在新作中，应该会有一些全新的旋转技巧出现，喜爱AKIRA的朋友们敬请期待吧。



杰克 JACKY

在VF长达十二年的发展历史中一直充当着基础启蒙角色，原因在于JACKY单段技巧的优秀性能以及并不复杂的操作难度。而系列发展到四代，JACKY更始终保持在王道角色之林。但要特别说明的是，JACKY虽然为VF的泛用型角色，却不代表他能够简单的成为上级者专用角色。对于一个人间能力相对优秀的操作者来说，必须能够解决目押确认这个问题，并持续保持高速率的打击流转速度，才能将JACKY性能，速度与威力兼顾的优势发挥出来。正因为如此，众多JACKY的使用者中成为高级操作者的凤毛麟角，罕有达人将这个角色一直贯彻到底的。在VF5中，JACKY必然在第一时间成为众人追捧的对象，由于是全新的系列，在开荒时期所有玩家对于角色本身的技巧属性改变不可能非常清晰，特定连携与综合立回等问题就更需要长久的时间去摸索。在这个大前提下JACKY超绝优秀的基础技能属性会成为击败对手最有利的武器。对于这样一个典型的快速目押选手来说，在牵制能力，固化能力，浮空威力上都十分优秀的前提下，玩家要解决的根本问题很有可能和FT相同，便是加强自己的目押确认能力，尽量避免二段与三段技巧发动后被打击确认被动局面发生。在新作中，JACKY一定有更为喧哗美型的技巧推出，这其中必然包含新的浮空技巧与连锁目押技巧，但对于我们这些老玩家来说……一切都还要从肘择开始，重新面对这个熟悉又陌生的国民角色。



陈洛 LAU

从开发画面中，我们看到了一个苍老无力的面容，唯有眼中锐利的光芒让我们看清楚了这是当年的虎燕杀法陈洛。陈洛老师的强力，我想已经不用多说什么，VF这么多年的发展过程中，此角色就一直占据着最强直线攻击能力的宝座。作品发展到后期，陈洛本身多样的半旋属性攻击能力与大威力确认反击能力都慢慢突现，让这个角色在强势进攻方面占尽了甜头。虽然在VF4FT中陈洛的多段打击多有击中对手却己方不利的情况出现，但却由于后续技巧的巨大威胁让对手不敢于最速反击。与其他快速目押系角色不同的是，陈洛的主线不仅仅依靠近距离的中段强择，也可在中距离进行多段推进，并强制对手进入自己的择打思维圈中，可谓霸气十足。在VF5已经放出的图片中，我们仍然可以看到陈洛在直线中段技巧方面的优秀性能，VF5中必然保留凤凰枪掌，顺步冲掌两大中段技巧，但命中对手后的状态变化是我们需要第一时间了解的重要信息。在主线明确的基础上，VF4FT中46P与斜上掌强力确定的能力是否存在我们还不得而知，但可以肯定的是，由于陈洛并不具备任何当身能力，强力的确定威力必定会保留下来。在新生半旋牵制技巧与旧有直线威力相配合的前提下，VF5中的陈洛必然会为我们带来一次虎燕狂潮。由于剧情中已经身染绝症，也许这是我们最后一次看到这位虎燕宗师的身影了，好好珍惜每一次的操作机会吧！



影丸 KAGE

影丸是VF系列中唯一一名幻想系角色。所谓幻想，就是说这名角色并不在真实技击流派中，是开发者为了突现游戏的本质制作出的带有幻想气息的忍法体术角色。(实际有没有忍流柔术，大怪也不好说，但就算真的存在，也绝对没有咱们的KAGE大人运用的这么夸张。)也许就是因为这独到的一点幻想色彩，居然让KAGE在VF历史中始终居于一线王道位置。KAGE在VF4FT中突现出顺逆自在的特性，不但在固化牵制方面性能一流，在直线强攻能力方面也并不逊色。KAGE最为恐怖的一点在于半旋技巧的多样，在有利的情况下能够很容易造成持续杀伤。而性能优秀的众多技巧中，基本上没有确定技，对手很难捕捉高手不利时的反击。我们在VF4FT的对局中，除了经常见到KAGE正向与逆向的自如牵制外，最让我们感到其性能强大的一点是出现在大有利的前提下慢发动3P打击……对手闪避无效，回打无效，回复下蹲无效……而这个技巧如果侥幸防住，仍然什么都不确定。上述局面比较明确地说明了KAGE安定性与攻击性拔群的能力。在VF4FT已经到达系列角色位置巅峰的KAGE，在VF5中必然会有一定程度的削弱，虽然在技巧方面仍然会有着半旋丰富，牵制优秀的特点，但必然会在一些技巧上修正为更不利甚至确定。VF5系统中更大范围的闪避方向也会抵消KAGE给对手带来的性能压力。但对于先读能力与控制能力优秀的选手来说，KAGE仍然是VF5中最强的牵制进攻角色。而喧哗与实力并重的KAGE在VF5的新生技巧也是我们关注的焦点，动作一定潇洒飘逸，且威力十足的。



陈佩 PEI

虎父无犬女……陈洛有这么一个女儿，且实力由早期的二线已经上升成为如今VF4FT中绝对的王道角色，恐怕大师自己都没有想到吧（笑）。陈佩在VF4FT中成为最强角色之一并不是没有原因，此角色牵制性能初衷，打击速率极快且很少有确定技巧。对于她轻量级的身形来说，陈佩的浮空威力恐怖异常，已经可以达到一般重量级选手的浮空杀伤，而且由于发动迅速，命中率相当高。半旋的丰富与快速目押技巧性能的强大还在其次，在VF4FT中陈佩66P+K技巧的丰富让她正式进入了性能王者之林。发动后首先为下段，变构后能形成下段全

旋、中段（COUNTER浮空）、搁中段属性打击，抵消后再择打多种选择，无论是否击中对手，后面的多择会让对手无比头痛且无从下手。陈佩由于技巧发动速度超绝，性能技巧丰富成为了新生代王道角色，在VF5中，技巧重新整合的陈佩必然会在打击属性多样上发挥自己的优势。陈佩技巧的繁多也会让VF5中的陈佩成为技巧改动最为突出的一名角色。但无论如何改动，以点目押配合中段骚扰，中远距离突袭牵制的主线绝对不会更改，在我们熟悉掌握新生技巧与旧有技巧属性后，尽量发挥其快速择打的优势，胜利一定就在不远端。

梅小路 葵 AOI



梅小路在VF中的位置很是微妙，从三代出现这个角色到4代中期。AOI都属于虽非王道但实力强劲的代表。AOI的强力与其他快速目押角色截然不同，本身单段攻击力与浮空能力都非常贫乏，但却可以依靠强大的地面连携与优秀的中下段强择能力获得战局的主动。更由于AOI独特的寸止能力能够将对手控制在择与不择之间，获得很大的心理主动优势。在VF4FT中，AOI由于地面的COUNTER连携的强大威力，配合地面强力中段连携，最速下段回旋天地阴阳变择与威力巨大的背投，组合了一个很有体系的立体攻击区域，让对手疲于奔命。当对手出现难得的反击时机时，AOI强大的当身能力又必然让对手忌惮。虽然AOI的基础攻击能力与基础防御能力很差，但在人间能力很强的选手操作下，就能始终将有利把握在自己手里。笔者相信在VF5中，AOI必然保留所有当身能力，并在地面中段攻击方面有所创新。AOI的寸止结合中下段新属性招数之后的变择一定更加丰富。在真真假假中将对手玩弄于股掌之间，VF5的AOI必然是华丽与实力兼顾的角色。

沃尔夫 WOLF



VF元老角色，从一代起就以绝对的威力与一发逆转的豪快成为了绝对的人气角色。在技巧数量有限，择打相对明朗的年代，WOLF也一直以力量的强者稳固在强者之林。这个历史延续到VF4C版，由于当时VF4C版的角色招数并不繁杂，WOLF的背投与强打威力就相对突显出来。但到了VF4EVO乃至VF4FT之后，大幅度增加的角色招数与属性各异的技巧让以防守反击为主线的重量级角色日渐艰难起来。由于其他角色的招数太过繁杂，防御反击中的防御点极难掌握，又因为格斗速率的不断加快，让重量级代表人物WOLF沦落成为稳定性极为糟糕的不安定角色。但WOLF毕竟存在着最强的杀伤威力，在关键性对局中能给对方带来极大的威胁感。可以说，在VF4FT中，只有WOLF在点目押形成COUNTER后能给对方带来近似乎绝望的压迫感，原因就在于一旦后面的大打击或背投择成功，几乎能夺掉对手一半体力。这种在逆境中勃发并拥有绝杀爽快感的人间角色无论在系统环境中如何艰难，都会有大量的簇拥者支持。在即将到来的VF5中，我们可以看到由于强大的基板渲染能力，WOLF厚重的肌肉质感被表现得淋漓尽致。包含了众多摔角知名技巧的WOLF在本作中又必然会为我们带来全新的大魄力摔投。而这些魅力技巧若想得手，就要依靠WOLF本身相对稳定的点目押与中段打击技巧，63214P，6K，46P+K的属性变化以及新生中段技巧的属性尤其让我们关注。除此之外我们从日本玩家试玩心得中已经得知WOLF会添加新的打击投，中段打击技巧的丰富必然会让上段投的成功率大幅增加，我们期待着逆杀之狼的重新崛起!

杰夫里 JEFFRY



与WOLF类似的是，JEFFRY同样为元老角色，也同样为重量级的代表。但多年的VF历程中，JEFFRY打击与背投的平衡点却为打击大于背投。这也是众多JEFFRY操作者感叹JEFFRY并非为纯粹背投系角色的原因。的确，JEFFRY的综合打击能力非常强，在VF4FT中尤为突出。近距离的4P强打，中距离效果明显的3K，43PP，6P+K攻打起身颇有效果的全旋上段64P，双中段3PP与半旋46P等等，配合绝对主力浮空6K。JEFFRY强大的打击体系似乎已经让我们忘却了他背投的强大威力，也正因为如此，JEFFRY的综合实力平均，打投结合的战术与大回报的威力也颇让对手胆寒。在我们的印象中，JEFFRY的背投远没有WOLF深刻，除了经典的33P+G之外，似乎没有特别具代表性的背投。在VF5中，着重于新的上段投添加，JEFFRY的投技数量会有一定的提升。而在打击方面，貌似粗犷实则细腻的打击技巧也会酌量的添加，在VF4FT中，JEFFRY的每一次打击基本上伴随着确认的延伸。我们希望见到一些非确认打击技的出现，这会使 JEFFRY的迂回能力获得一定的提升，这个意义，要远远大于一两个摔投技巧的增添。

雷飞 LEI

作为VF4才与我们见面的新生角色，雷飞的多构转换给我们留下了深刻的印象。在很多比赛录像中，我们可以欣赏到上段雷飞在牵制与有利前提下快速换构达到迷惑与择打对手的目的。虽然雷飞的单段打击能力很差，但多段变构之后的多择打击配合主动技巧中的33PP，9K强择，不但能让对手难于下手择打，更能有效地控制有利局面。在VF4FT中新加入的滚动二择，在雷飞本不擅长的远距离牵制中起到了关键性的作用。VF5中，雷飞各个构的改动会成为小组攻坚的对象，在保留原有构实力的前提下，提升构内技巧性能并适当加入新构的可能性并不能说没有。本身已经很难择打的这个角色在新添加技巧后套路会变得更为扑朔迷离。无论您是否使用这个角色，在VF5的开荒阶段都要将雷飞的技巧属性研究透彻，否则，您很可能会遇到被雷飞操作者随意KO却无从反击的情况。





凡妮莎 VANESSA

与雷飞同为VF4新生角色的VANESSA已经成为性能角色的代表人物。我们把构中变择先放在一边不说，但说其几个性能技巧就可以知道这个角色的强力。首先是全角色最速中段3P，甚至在不利时发动也能够反COUNTER对手。66K，本作品中唯一一个无任何确定的全旋中段技。46KP，中上段手肘择反，1P，下段攻击择反。如此的性能招数在身，加上3K快速中段输出，2K+G快速下段全旋的配合，已经可以杀人于无形。而VANESSA的多构变化与丰富的打击判定完全弥补了她本身浮空技巧贫乏的弱点，实际上，VANESSA类似于P3PCOUNTER对手后的崩坏连携非常丰富，从腹崩到头崩连携配合大威力摔投让VANESSA的威力比较均衡地体现了出来。在VF5中，这个性能角色会持续发挥地面多段性能技的特殊性质，让对手难于捕捉套路。对于这个角色，有些招数性能确实需要特定的改动，所以VF5的技巧改动会非常众多，对于为数并不多的VANESSA选手，到VF5时代可能要重新改变自己的技巧组合与立回，技巧性能削弱的可能性非常大。

日守刚 GOH



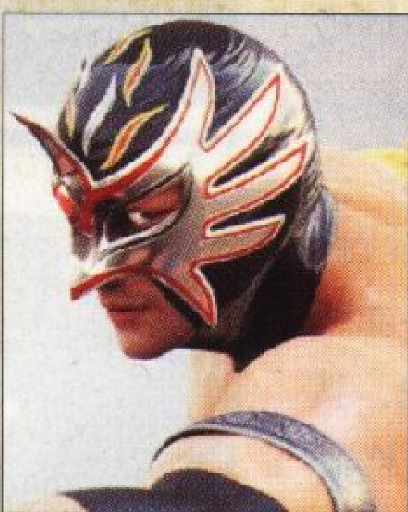
EVO新生代角色，日守刚的出现似乎延续了正统VF构择角色的道路。但发展到今天我们似乎看到了这个角色逐渐没落甚至无人问津。实际上，拥有巨大背投杀伤的日守刚同样拥有近距离与中距离快速中段与下段骚扰技巧。但让其走到末线角色的原因主要集中在特定连携技巧缺少，确定技巧贫乏这两点上。VF发展到VF4FT后，一些高级选手之间的对决需要的是准确且大回报的防反，与直接打击形成的大威力连携。由于日守刚的浮空贫乏，地面连携虽然威力突出，但只是直线发动的6K不能完全主导有利后的择打，牛鬼突击中后的变择虽然恐怖，但总不如直接浮空特定连携来的稳定直接。这里我们可以想像一下对于高级选手牛鬼突命中后的情况，对手快速回复后，作为日守刚的操作者也只是处于一个先手择打的位置上，择打错误甚至自己也有被逆转的危险。正因为这个原因，日守刚的回报不确定性成为他的硬伤。在VF5中，日守刚的打击确定必然威力上升，而由于系统的转变，对于主力技巧的属性改变将左右日守刚的命运。我们期待着主力中段技巧浮空连携的出现，也唯有此，才能改变这个末流角色的命运。

布拉得 BRAD



同样为EVO新生代角色，但布拉得实际上潜藏着一流角色的素质。无论是浮空，变择，或是确认反击。布拉得样样得手，不仅如此，拥有特定晃动的他可以有效地迷惑对手，并能够以此技轻松打开局面。布拉得除了综合能力优秀之外，还具备着其他角色不具备的优点，那就是直线变构技巧对方防御己方有利！！我们经常能够看到晃动中的布拉得踢出中距离中段K，这一脚非同小可，发动对方防御可直接形成己方有利，从而进行下一轮压制变择中。这个角色的操作难度很大，在于目押构位与连锁牵制，而如果驾驭得当，会令对手难于下手反击，或者说是很难找到对方不利的时机。在VF5中已经日渐完善的布拉得会继续自己的直线逼迫路线，为操作者获得惊人的连锁回报。喧哗的KICKBOXING在获得新生技巧之后，相信会有更多的玩家愿意投入踢拳道的门派中。

埃尔·布雷兹 EL·BLAZE



作为VF5的已公布的新生角色，本身属于摔角角色的他与身形伟岸的WOLF相比较形成了一道独特的风景线。如果对WWF有所熟悉，玩家朋友们一定会感觉到这个角色与WWF前轻量级巨星“飓风”非常相像。虽然身形比女子选手还要矮小，但熟练运用墨西哥摔跤体术“LUCHALIBRE”的埃尔.布雷兹在腾空技巧与特殊压制方面让我们感受到了一种新的技击风格。我们可以大胆断言这个角色以多样的截击技巧为主，而利用多样COUNTER形成地面连携。从已经发布的资料中我们可以知道这个角色快速跑动压制，这个秉承摔角风格的技巧会成为本角色的最大特色，而作为摔角选手，我们实在不敢以身形来提前估计这个角色背投能力贫乏，谁说轻量级没有高背投杀伤？本角色必然开创这个先河！！！



VF系列发展回顾

[VIRTUA FIGHTER]

ARC:1993年11月/SS：1994年11月22日/MD(32X)：1995年7月

1993年前后，日本的街机业正属于劲爆之年。CAPCOM与SNK的2D格斗作品在当时为绝对的格斗竞技主流。就在这样的一个大形势下，SEGA的铃木裕先生在参考了各国武术技击特点，并进行电子资料收集后。率领SEGA当时的尖端街机开发团队AM2用时1年多的时间于1993年11月将世界上第一款3D格斗竞技游戏展现在世人面前。VF1街机版利用了SEGA公司当年的32位基板MODEL1，当时这个基板客观的评价是一款2D游戏主向基板，但AM2却利用惊人的软件编写技术将



MODEL1所有的3D潜能挖掘，VF1以惊人的光源处理与贴图效果获得了震惊性的成功。VF1虽然属于单线作战，但却已经将段位与攻击判定点数等基础属性确立。与2D格斗类型截然不同，突出反应、段点操作与择打的VF1在当时让一直受平面格斗文化熏陶的玩家产生了浓厚的兴趣，其充满必然性地成为了1993年底最受格斗玩家欢迎的游戏。1994年，VF1的土星家用平台移植亦成为了当时业界关注的对象，并在销量和质量上获得了成功。VF1作为系列开山之作有着相对较高的制作水准，自此，越来越多的玩家开始关注这个由立体方块组成人形的"怪异格斗"……

[VIRTUA FIGHTER REMIX]

ARC：1995年7月/SS：1995年7月



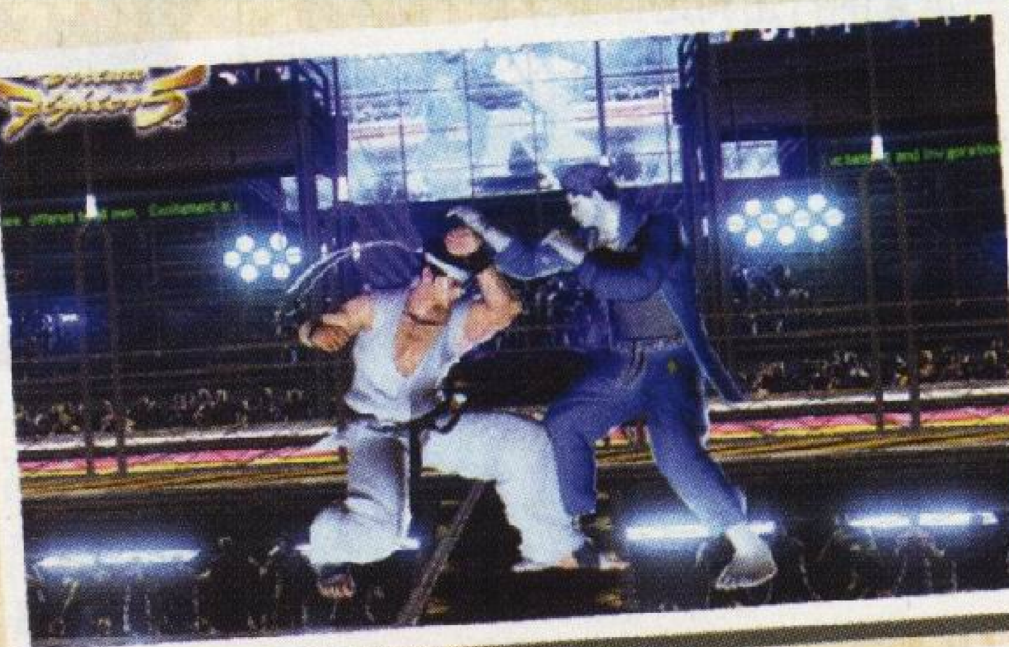
本作原本是为了纪念SS总销量超过100万台的象征性作品。但却没有想到获得了出乎意料的成功。游戏首先推出了土星家用平台版，游戏的基础系统与VF1完全相同，但由于使用了新的图像引擎与材质贴图技术，游戏的画面质量相当的细腻平滑，甚至不输于VF2。由于游戏的发售日期正值VF2街机市场火热，但是家用平台软件未有发出的中间阶段。所以众多玩家的投入也让SEGA重新考虑到本作的市场价值，很快的在街机平台上推出了逆移植作品。这款怀旧+升华的作品起到了填补家用市场空白阶段的战略作用，在游戏质量上也很让玩家满意。

[VIRTUA FIGHTER 2]

ARC:1994年11月/SS:1995年12月1日

VF1获得了惊人的成功，它的诞生正式将格斗游戏类型分化为2D与3D两个阵营，在游戏历史上的意义也绝非一款新生格斗游戏那么简单。在经过了一年多的准备后，利用SEGA新生基板制作的VF2隆重登场。由于设计者对流畅性的细致改造，游戏本身的操作流畅性极好。画面气势十足，并新近添加了醉拳舜帝与螳螂拳LION两名人气角色。其中LION的线移动技巧，让3D格斗的感觉更为明显。相信我们中间很多玩家是从VF2才开始接触VF系列的，到今天对于舜帝游戏开场中那一段演武我们还记忆犹新。在当时，如此具有震撼力的角色与流畅操作感的游戏凤毛麟角，能对VF2产生威胁的不过是当时NAMCO公司发行的TEKKEN2、CAPCOM公司的恶魔战士与SF2T、SNK公司的真侍魂几款主流游戏而已。而这些游戏却无法撼动VF2的王者位置，从1994年11月游戏正式推出到1196年9月间，几乎两年的时间VF2一直占据着街机排行榜榜首的荣誉位置，VF2真正的将这个系列发展为格斗白金系列，第一次君临天下。更重要的是，VF2将当时零散的玩家人气聚集，在两年的时间内营造出了极佳的格斗氛围。几次雅典娜杯的举办更让这个格斗王作的人气急剧上升。在不断地人与人对抗中，格斗强者也逐渐脱离玩家性质本身到达了一种近似乎偶像的地位。当时VF2水平最高的四位铁人至今让我们难忘（笨笨丸、新宿JACKY、池带莎拉、本JEFFRY）。以他们为代表的众多格斗铁人为当时格斗竞技的大环境做出了不可磨灭的贡献。当时的VF爱好者以他们的人间能力与操作手法为榜样，日以继日地进行刻苦的修炼，大有一种武道修行的味道，而这种感觉一直延续到了今天，成为了VF文化中不可分割的一部分。由于系统的完备与整体操作的可挖掘性，VF2在游戏原有设计技巧的基础上让玩家们研究出了众多特定高难度操作技巧，包括站立斜上掌在内的高操作技巧被真正地融入实战中，并等倍地将角色实力增长。在街机版VF2推出一年后，SEGA土星家用平台的移植版也正式面世，在街机市场大获成功的前提下，软件销量轻松突破130万份，成为了家用格斗类型软件中销量的里程碑之一。由于作品太受玩家欢迎，在家用版本推出2个月后，吸收了众多高手改进意见的VF2.1正式出台，由于将原有不合理判定进行了综合改动，游戏的平衡性达到了新高，并获得了玩家与游戏评论界极高的评价。由此可见，VF2真正地将格斗游戏中最为珍贵的财富挖掘了出来，那就是人与人对抗的智慧比拼与强烈的刺激感。它的巨大成功为VF系列日后的腾飞打下了坚实的基础。







[VIRTUA FIGHTER KIDS]

ARC：1996年6月/SS：1996年7月

VF系列的外传作品，可爱的Q版人众参见！在VF KIDS中，我们熟悉的角色都变为了三头身可爱造型，看着他们就忍不住要上手一试呢。不要以为本作是一款搞笑作品，实际上，延续了2代操作架构，并添加了众多可爱技巧要素的VF KIDS不但系统严谨且趣味性极强。 当时在玩家中获得了超高的人气。由于街机采用了与土星互换的ST-V机版，所以让土星版的移植工作变得非常容易。土星家用版本的VF KIDS增加了制作精美的开场动画与结尾动画，而成为了VF众多作品中唯一一款有情节介绍、动画CG的作品。

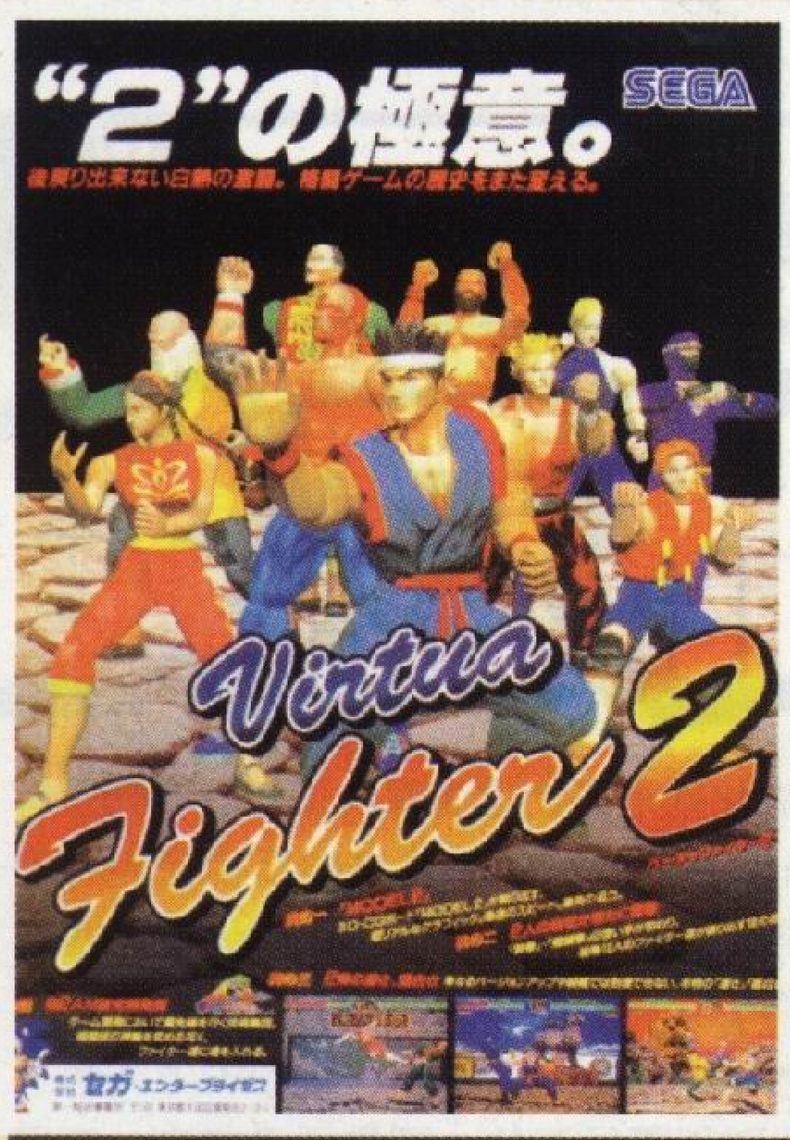
[VIRTUA FIGHTER3 &VIRTUA FIGHTER 3tb]

ARC(VF3)：1996年9月/ARC(3TB)：1997年7月/DC(VF3TB)：1998年11月27日

在VF2推出两年后，玩家们长久的等待终于有了结果。1996年9月，VF3的推出让当时的游戏业界掀起了轩然大波。使用了SEGA当时巅峰性能基板MODEL3制作的VF3在画面质量和3D材质渲染方面已经可以用革命来形容。从根本上，这源于基板的超强性能，MODEL3单秒多边形处理高达100万个，比起以往的街机基板3D处理能力来说，是一次质的腾飞。游戏本身的画面素质在立体建模和材质渲染方面让人惊诧，在当时来说，这样的角色造型大大超过了玩家的预想范畴，画面质量的超水平演出让他们充满惊喜地投入到作品研究中。VF3的操作架构革新让VF正式进入了全3D格斗架构中，在原有P K G三键的基础上，VF3新添加的闪避键让作品彻底脱离了单线作战架构，招数的性能也伸展为立体属性（直线、半旋、全旋技巧属性概念的形成）。由于有了闪线系统，战局的变化与择段就更加的丰富，令对局更加精彩。本作不仅开创了全3D操作架构，在地势上也颇具创新。作品打破了原有作战平面地势的传统，在各个场景中按照不同的地势搭配能够形成特有的高低位置差距，在真实对战中，因为这个要素存在，浮空与打击防御段点的变化时刻存在，玩家不仅仅要关注战斗的局势，有利不利的变化，还要准确了解所在位置的高低差，用最有效的立回与段位打击争取主动，在难度上和真实性上都将作品的层次提升了一个高度。在操作精度方面，VF3称得上是VF历史上对操作要求最为苛刻的作品。任何一个指令的输出都要求绝对精准，来不得半点马虎。这点体现在角色进步与连锁目押输出上，每一次进步都需要33输入的清晰明白，而站立抵消技巧需要的操作精度就更为苛刻，例如立白虎这样的技巧在VF3中是相当有难度的，没有长时间的练习绝对不可能轻松发出。而类似于陈洛的多段目押也需要准确的节奏















VF之父铃木裕 Yu Suzuki

铃木裕先生1958年 6月10日 出生于日本岩手县釜石市，1983年4月 1日 加入sega株式会社。铃木裕先生出众的创新思路很快的被sega高层所重视，1987年11月 1日 转入第2AM研究开发部软件开发课，任部长。之后的由其率领的am2成为了sega街机开发的主力军，为我们创造了一个又一个奇迹。这其中包括历史上第一款3d赛车作品“virtua racing”，世界第一款3d格斗类游戏“virtua fighter”等等。开发系列一直延续至今，被誉为天才制作人。

输入，每一段的发动都伴随非常短的系统默认时间，难度可唯逆天。正因为如此，VF3虽然在日本本土引发了大的风潮，并成功举办了众多大赛，有效的将高手与低手的层次拉开并形成了专业格斗竞技的大环境。但入门难度高，操作要求苛刻的缺点让很多老玩家甚至放弃了继续修炼的信心，更排斥了很多新玩家的投入。VF3的评价成为了众多年之后我们议论的焦点，笔者认为作品虽然门槛过高，但的确是VF历史上最为专业且对人间要求最为突出的神作，我们如果抛开商业角度来审视这款作品，会发现格斗游戏历史只有VF3是纯粹对应竞技角度研发的格斗作品，这种硬派令人动容。由于作品在对战要求方面的日益增加，吸收了众多知名铁人改造意见的改良作品VF3TB于VF3发行一年后正式登台，修改了众多不合理判定（类似2K僵直背投判定修改）。并吸收了2D格斗组队战的风潮，让VF3的热潮又一次增温。这款格斗



优秀的格斗作品在之后移植到SEGA的DC家用平台中，虽然进行了较大幅度的缩水，但将操作感完美保留的DC版仍然是现在我们众多VF爱好者收藏的对象。VF3系列作为硬派专业格斗的代表已经停留在历史中，也许今后再没有如此纯粹的竞技格斗出台了，希望有条件并对VF系列感兴趣的玩家用DC平台重温一下这款当年的辉煌之作，您一定会被游戏中毫不妥协的制作风格所感动。

【VIRTUA FIGHTER4&EVO&FT】

ARC VF4 2001/ PS2 VF4 2002/ ARC VF4EVO 2002/ PS2 VF4EVO 2003/ARC VF4FT 2004

对于VF4系列来说，我们已经说了太多太多了。已经推出了三个版本的VF4是历史中坚持跨度时间很长的一代，它陪伴了我们足足4个年头。运用NAOMI2基板开发的4代将单纯的流畅操作感带回，摒弃了纯精度操作的VF4用类似VF2流畅、简洁的设定重新吸引了格斗主流对应群。大幅度增强的画面与回归为3键搭配让游戏本身的吸引性大大加强。VF4经过了三个版本的革新代表了风格的逐渐改变。我们在四代C版时代看到的，是一款延续原系列精神的朴实作品，人物技巧并不丰富，主要依靠变择和人间能力把握战局。而当VF4EVO到来后，翻新技巧与重新修改属性的技巧众多，风格逐渐向发挥角色性能的主向改变，在作品中我们可以



看到LION、AKIRA、KAGE、PEI、VA等众多角色在修改技巧属性之后的特定招数性能异常的优秀，这样修改的结果让对局的喧哗程度增加，对局速率大大加快，且杀伤指标创历史新高。更多的玩家开始追求角色的性能研究与人间能力培养的平线修行中。但必须要看到的是，正因为招数属性过于强横，才诞生了众多单纯发挥角色性能的“达人”。竞技的不确定性更为明显了。近期发表的VF4FT已经将角色平衡性方面制作得非常优良，纵然游戏中角色技巧性能依旧突出，但由于角色实力普遍平衡，所以对人间的要求有了巨大的提升。作品已经将VF4的固有系统发展到了极致，以至于VF5都要打破传统，放弃革命的道路而延续VF4FT的架构，可见作品的受欢迎程度。如今我们仍旧延续着VF4FT的修行，在不断进行自我人间能力强化的同时，期待着VF5的降临。

图左一：以现在的眼光来看，当时的海报素质略显简单了些，但突现的标头红字说明了本作的平凡。一直停留在2D突现感官中的玩家被这样充满立体感的造型所吸引，想来也是充满必然性的。
图左二：二代的海报延伸了一代海报的神韵，但从角色身上已经能够看出角色材质的大幅度提高。
图左三：当年的框体还是老式CRT框体，另人怀念。
图右一：发展到VF4时代后，不单单是作品本身的内容进行了革命设计，框体本身也在技术的革新下向更薄更清晰方向进步，SEGA的技术能力是不容怀疑的。
图右二：令人惊诧的是，VF1时代当时如此少的3D填充数量，竟能将每个角色神韵拿捏的如此准确，AM2的功力深厚可见一斑。
图右三：三代角色的写实风格与角色大幅度进化的建模与材质相配合，为我们带来了有史以来最为专业的一款纯竞技向格斗作品。





↑游戏很好的延伸了VF传统的构图风格，无论是在野外对局或是在是室内。拟真度惊人的画面配合古朴的色调，让我们倍感亲切。

聖剣伝説4

为了守护世界的和平
我挥舞着手中剑战斗



驰骋在壮大冒险旅途中

围绕着圣剑和精灵树故事的圣剑传说已经成为了一个系列，受到了广大玩家的热爱，这次玩家们可以在PS2上玩到本款游戏。本作的舞台还是保持系列的传统，为大家讲述圣剑和精灵树的故事，主人公将在一座精灵树之岛上开始他们的大冒险。

PS2	本刊译名:圣剑传说4				CERO 審査予定 レーティング
	SQUARE-ENIX	价格未定	2006年		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

现在可以判定的是本作的两名主人公名为艾鲁迪和利恰，故事将围绕二人展开。不知道在新的故事中，主人公会得到何种圣剑，等待二人的是什么样的命运？



利恰 与精灵和树生活在一起的美丽少女

身为巨树"树之村"巫女，也是树之村村民，与从小一起长大的艾鲁迪青梅竹马。作为巫女在获得丰收时主持盛大的祭祀仪式，可以通过大树倾听自然的声音。

我们将会永远与精灵们共同生存共同生活！

背负全部开始

本作的系统最大的进化就是将物理演算从演出转移到了游戏中，在以往的作品中，在即时演出中经常使用物理演算，而在本作中却将物理演算运用到游戏中。比如说玩家在野外场景中移动箱子或者岩石等物体时，物体会根据受力方向做出完全不同的运动。物体根据地形、主人公的运动，运动的方式也各不相同，这样游戏中的物体则不再是死的，而是活了起来，值得一尝试。而且各种物体之间也有轻重之分，玩家可以在游戏中体会到这一点。在战斗中，体重较高的怪物很难会被玩家的攻击吹飞，反之体重较轻的怪物则会很容易被吹飞。

圣剑新传说



←游戏主人公的面部表情丰富，而美丽的女主人公似乎正在阻止男主角的行动。

披荆斩棘全速前进！圣剑精灵树新传奇

圣剑系列一直是2D的世界，但在本作将采用3D的表现形式。从2D到3D的飞跃，游戏中不仅是人物的动作更加流畅自然，而且游戏中人物的丰富表情也将即时演算，这样的完美进化应该可以捕获玩家的心。圣剑系列毕竟已经上市多个年头，老玩家们也许早已对2D的世界感到厌倦，也许这次进化正是玩家们的心声。



↑迷宫中危机四伏，想逃出生天只能依靠自己的实力。

走向神秘的未知世界



↑对突然发生的异变感到震惊的艾鲁迪，通过即时演算将主人公困惑的样子完整地呈现给玩家。



←美丽少女利恰和她的宠物布库。虽然布库年纪尚轻却是调皮捣蛋的一把好手。

那样的话，我必须去！如果我不去绝对不可以！

艾鲁迪 在树之村茁壮成长的异国少年

在自然的小岛树之村长大，幼年被村民捡到，被村长收养。由于本身不是树之村的原住民，因此服装外表与这里的人完全不同。虽然自己不知道为什么会被村民捡到，但自己已经不在意这些了！

继续挑战圣剑系列 制作人石井浩一访谈

1 SFC圣剑传说3热卖后，时隔十年后的今天，为了回报广大玩家的厚爱，因此出品了本作。本来想在最终幻想11之前制作，但是由于本人担当了最终幻想11的制作任务，因此只能把这个想法停止在构思阶段，深藏在心里。最终幻想11发售后，才开始进行本作的制作，由于想使本作能在世界范围有所感触，因此本作需要较长的制作时间，和其他的游戏并行制作实在是太难了。



←战斗的游戏画面，在屏幕的左上角有小地图帮助玩家。

少年驰骋在大地上

2 本作的副标题是"开始的故事"，但并不表示是本系列的重新开始。之所以这样命名，是因为本作与GB版和SFC版圣剑传说的故事没有任何牵连，而是一个新的开始。在以往系列中并没有为玩家解明圣剑和精灵树存在的理由，但是本作将会把二者存在的理由讲述给玩家，因此也算得上是一个新的开始。

3 本作与系列作品不同，不采用替换两名主角视点开展故事的游戏系统，采用同一视点的游戏系统。

4 本作采用系列从未采用的3D方式的最大理由：真正意义的3D可以更好地表现出游戏中的世界。最初PS的"LEGEND OF MANA"也想采用3D，但最终只选择了究极的2D制作。制作成3D地表的质地、主人公的反应等等都应该与2D大有不同，这样才算得上真正意义的3D。

英雄出少年 野地大冒险



←在怪物集团中似乎有领袖存在，在领袖的命令下怪物可以发出连携攻击。



←人物的战斗动作行云流水，一刀划过屏幕上留下刀光，可怜的怪物被砍到飞起。

5 游戏中主人公面部表情的细化。生活中人物的表情是从心开始由内而外的表现，本款游戏应该很接近于现实生活。在游戏中玩家可以通过主人公的表情了解到人物的想法，比如说见到喜欢的人时，一言不发从脸上便可以看出主人公内心的欢悦。

世界的生命源精灵树
一名少年和一名少女
还有挥舞的剑。
现在开始的是，
传说开始的故事。
以前的世界本平稳，
人类不知道魔法时，
大海曾经如此美丽，
远方的小岛时隐时现，
岛名为伊鲁加，
那时的法地鲁大陆，
由5个大国构成：
砂之国加多、水之国多布鲁、
绿之国温帝鲁、火之国伊修、
还有水之国罗利玛。
大陆上的百姓，
相信守护圣兽的
伊鲁加岛是禁断的岛屿，
谁也不敢接近。
在岛上有一棵大树，
世界的一切都是从这里开始，
被人认为是
全部生命之母……

北欧诸神的传记

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

VALKYRIE PROFILE
SILMERIA

悲伤的身世永远刻印于记忆的角落
崇高之神为何不肯赐予片刻的安宁

以欧洲神话风格演绎传统日式RPG的著名作品《北欧战神传》即将推出续篇！这款游戏作为相隔许久的续篇，在继承了前作独特的世界观与表现形式之外，还加入了崭新的动作系统，构筑出全新的画面感觉。描绘北欧诸神之战的神奇画卷，即将于PS2上再次展开。

PS2	本刊译名　北欧战神传2 希尔梅里亚			CERO 審査予定 レーティング
	SQUARE・ENIX	价格未定	2006年	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定





《北欧战神传》前作是1999年12月在PS上发售的一款RPG游戏。该作品通过再现欧洲神话的独特氛围和爽快的战斗系统而获得了好评。历经6年岁月，这款最新的续篇在各方面都得到了很大进化。新系统“光子行动”和“进化战术组合”将使角色们的行动更加丰富多彩。



传承自《北欧战神传》前作的游戏魅力

《北欧战神传》的前作以表现力出众闻名。诸神与人类中各种个性丰富的角色交织在一起，演出了一幕幕摇撼人心的精彩剧情。游戏中的故事、角色设定和音乐的制作都非常精细，获得了玩家的好评。本次的续作由曾经参与过旧ENIX所有游戏的制作，现任SQUARE・ENIX计划推进部开发主管的著名制作人山岸功典先生主持开发，游戏的故事主线与人物都与前作有所关联，时代背景选择了前作故事时代的几百年前，一些原有的场景将以全新的状态回归。前作爱好者可以在这款游戏中更加深入地了解设定中宏大而精细的背景，体验到当年名作中特别的文化气息。

在神意与命运中展开的故事

本作中的故事发生在前作剧情的数百年前，以在前作中已经灭亡的王国“迪潘”作为舞台。迪潘是米德加尔多达鲁北端小岛上的一个城市，以兴盛繁荣著称。昔日曾经作为战女神为北欧主神奥丁效劳的希尔梅里亚出于某种原因与奥丁发生对立，因而被强迫转生到人间，而作为希尔梅里亚转生躯体的，就是迪潘王国的第一公主阿丽夏。本来，当神转生为人类以后，记忆就会被强制封印，直到被主神再一次召唤为止，但不知为何，本来应当沉眠的希尔梅里亚的精神竟然在阿丽夏的身体中觉醒，变成了两个人格同时存在于一个躯体之中的奇妙状态。“被封印的意识自行觉醒过来”，奥丁不会容许这样的事态发生。希尔梅里亚已经看到了自己即将面临的命运，并对阿丽夏进行了讲述。神在自己躯体之中存在的事实，对于阿丽夏而言是个沉重的负担。因为与神进行对话，阿丽夏被周围的人视作异端，甚至连自己的父王也无法理解这种特异的现象。于是，阿丽夏被父王放逐，并且软禁在了一座古城之中。另一方面，由于希尔梅里亚的行动，奥丁已经察知了战女神意识觉醒的事实。为了平息事态，奥丁派出命运三女神中的长女亚莉，向着人间的方向追迹而来……

上面左页图片中的少女就是本作中的女主人公阿丽夏。从年幼时开始，希尔梅里亚就一直住在她的心中。个性非常温柔，但由于有着被父王抛弃的悲伤经历，她时常在人前表现出内向胆怯的一面。右页图片中的是战女神希尔梅里亚，一位拥有勇敢而善良心灵的美丽女性。她是前作主人公蕾娜斯的妹妹命运三女神中的一位。命运三女神“王尔古雷”本是受奥丁之命聚集英雄的灵魂，并将灵魂护送到英灵殿中的使者，同时也肩负着将冒渎神与灵魂之人净化的任务。战女神自身因忤逆主神而转生人间，已是一件不合常理之事，而灵魂摆脱封印而觉醒，更是为神意所不容的背叛。为了终有一天会降临的命运，希尔梅里亚不断对阿丽夏述说着自己内心的觉悟。但是，内心被奇妙的因缘连结在一起的一位少女和一位女神，她们面临的残酷争战是否能够迎来胜利的曙光，而二人的未来，又真的可以摆脱命运的束缚吗……

即将在最新乐章中奏响



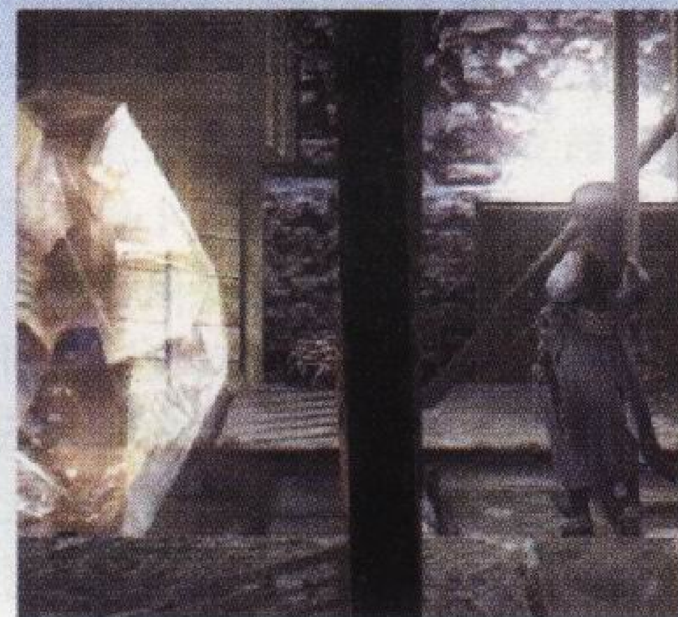
身为命运女神又能否获得上天眷顾 托付命运之心可将奏响最后的凯歌



←前作中的特殊系统『晶石』在本作中进化为『光子行动』。主人公手中射出的光子可以拘束敌人，在拘束状态下再次命中可以交换与敌人的位置。

用神奇的光子力量在广阔神话世界中穿梭

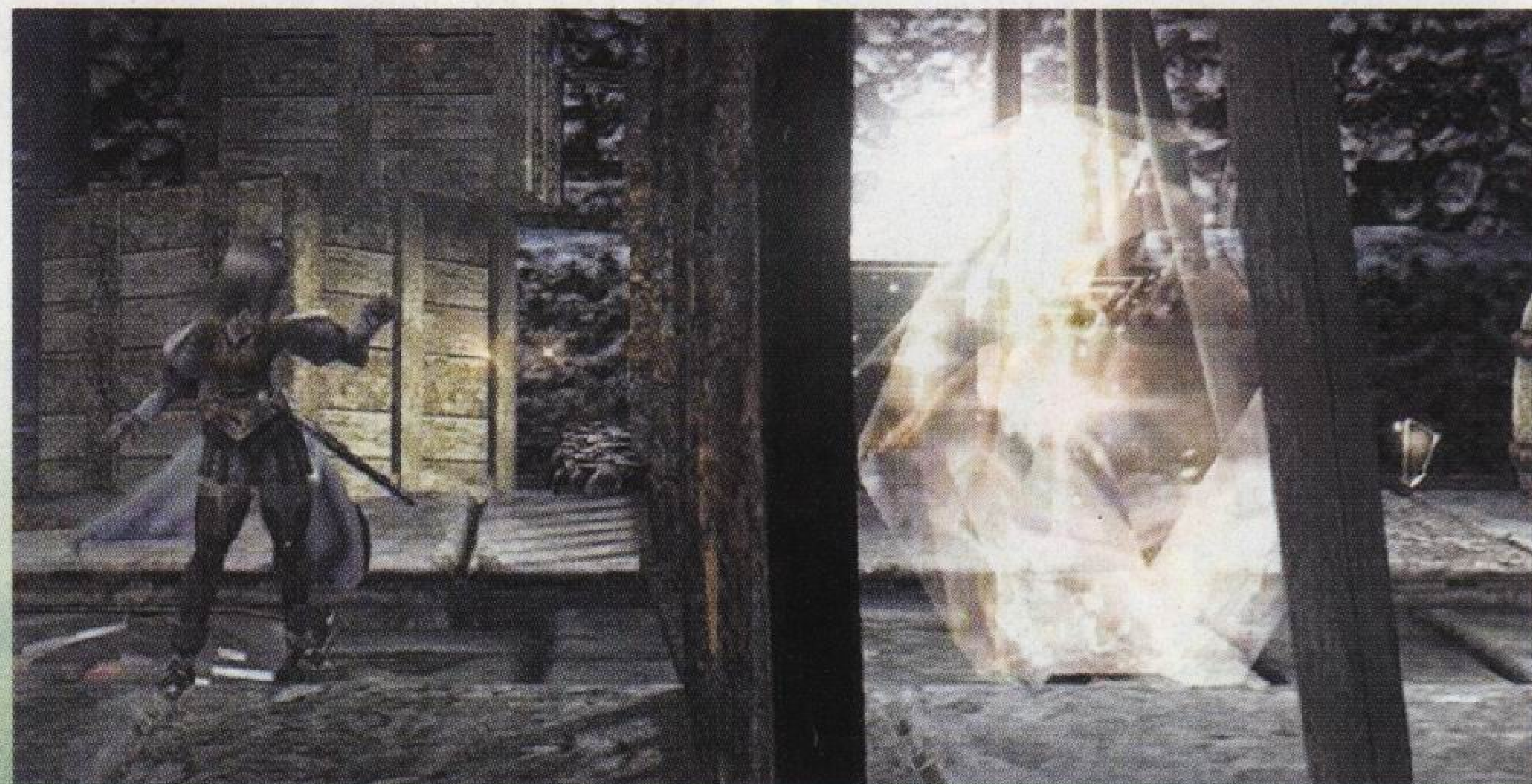
←光子除基本用法外还可以追加特殊效果。



→通过按键组合实现同伴之间连携攻击的系统本作中仍然健在。



同伴间的通力合作是通过重重难关的利器



↑合理利用各种进化后的新系统是在本作中顺利展开剧情的关键所在。

据本作的开发组成员透露，续篇决定推出后，他们在“剧情背景如何设定”这个问题上花了很大的心思。由于前作的故事是以一个相当完整的方式结束的，在这个结局的基础上进行再度演绎并不是一件容易的事。制作组成员经过反复思考，发现在前作剧情中最后的台词对角色的刻画还留有想象空间，作品中众神的“身世”是一个仍然存在疑问的地方。于是他们决定，不采用“延续”的剧情形式，而是将整个世界观进行一次再构筑，完成更加精细的背景展示。

实际上，希尔梅里亚这个角色在前作中曾经登场过，但只是个出现在一幕剧情之中的“过场人物”。在前作的剧情中，希尔梅里亚被冰封在已经荒废多年的迪潘城中，是个带有很多谜团的人物。“演变成这种结局的过程究竟是什么？”这是一个可以发散出去进行演绎的上好题材。对于熟悉原来的《北欧战神传》的玩家们来说，比起一个重新设定，与前作剧情完全无关的角色来，这样一个与前作有着斩不断的关系的人物更能引起玩家们的共鸣。在这样的思路指引下，创作者们设计出了这次的故事主线。利用“前传”的形式述说发生在前作剧情几百年前的事，荒废的古城变成了庄严宏伟的宫殿，冰封的躯体变成了战胜的灵魂，揭示出希尔梅里亚的身世之谜。这样的新作剧情恰好和将于2006年3月2日将前作复刻在PSP上的作品《北欧战神传LENNETH》形成呼应。“我们想让《LENNETH》当做本作的预备知识，使老玩家能够尽快投入本作的世界观中，同时也想让没有接触过前作的玩家在玩过本作之后，产生想在《LENNETH》中看一看前作剧情的好奇心。”历经六年的集技术大成于一身的作品，即将在不久的将来问世，喜爱这部作品独特风格的玩家可以拭目以待了。 □文/署子



异度传说系列最后的作品

精彩的剧情动画将解开系列的谜团

作为整个系列的完结，本作承载着对前面所有作品故事进行补完的职责，很多前面的谜团都会在本作中进行解释，所以精彩的动画必不可少。















通过一段剧情动画可以看到新作中很多新出现的人物，比如神秘的战斗装甲等。他们在剧情发展中将扮演什么样的角色呢？

神秘的女生化人







NAMCO公司推出，由Monolithsoft制作的著名科幻RPG作品“异度传说”系列的最新作，同时也是系列最后一章的“异度传说3”在2005年东京游戏展中首次亮相后就再也没有任何消息。最近官方放出了该作的最新情报，本次公开的情报中除了数名新登场角色外，还同时公布了很多游戏的战斗画面。其中有些很受人关注的东西，比如出现的和KOS-MOS很相似的新型生化人T-elos，以及紫苑的人型战斗兵器等。

PS2	本刊译名	异度传说3 查拉图斯特拉如是说			CERO
	NAMCO	7140日元	发售日未定		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	

异度传说一向以规模庞大背景复杂而著称，在科幻类RPG中数一数二。游戏整体故事跨度达一万年，其涵盖内容非常复杂，包含有神学、宗教学、心理学等多种人文学科的知识，加上故事内容丰富和人物关系错综复杂，所以作品很受粉丝推崇。计划中整个“异度传说”系列有五个章节，最早在1997年PS主机上推出，当时由SQUARE公司推出了“异度装甲”。后来游戏由Monolith在PS2主机上继续制作，并推出两部作品。这次的新作将是全系列的完结，本作中将交代前面故事中的所有未解之谜。本作的故事发生在前作的一年之后，某一神秘地下组织突然决定终止KOS-MOS的开发计划，同时一个神秘的机械型装甲T-elos出现在众人面前，紫苑为了解开谜团与同伴们再次踏上冒险的旅程……本作的主题是揭示KOS-MOS的开发计划的隐藏秘密。



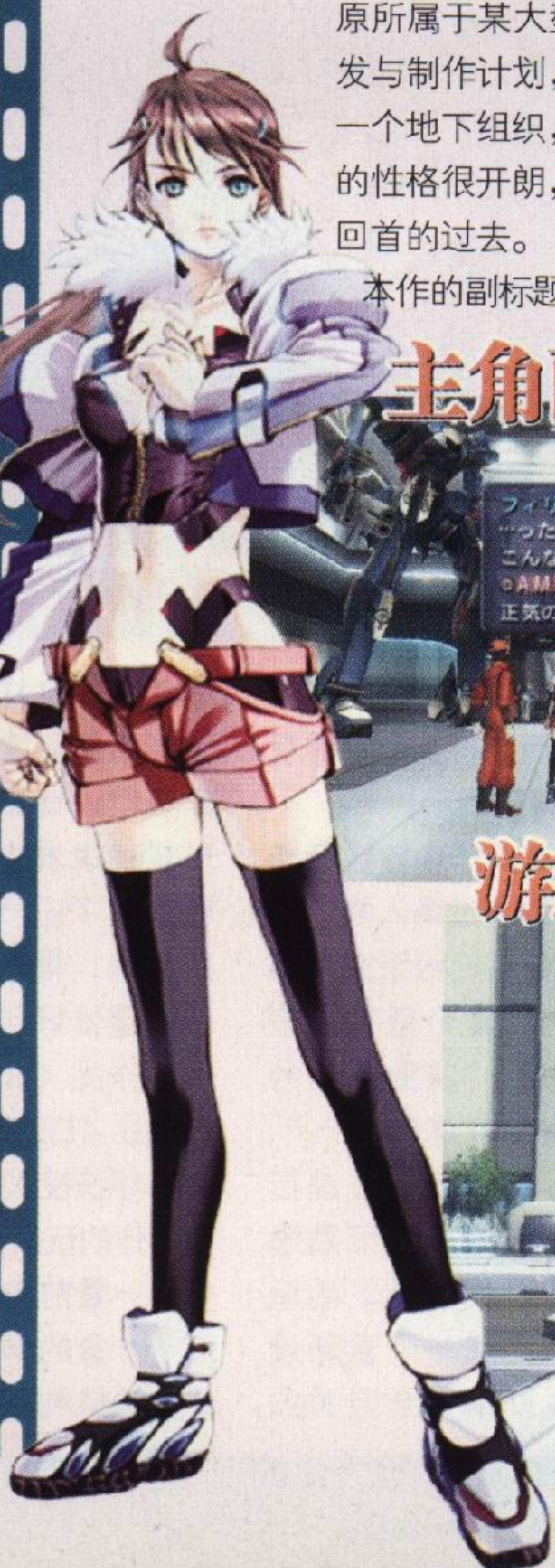
←作为特殊服装出现的泳装也是系列特色之一。

异度传说系列中最有寓意的副标题……也许吧

左图是该系列的主人公紫苑。23岁、女性、人类，原所属于某大型综合企业，全程参与KOS-MOS的开发与制作计划，是一名天才的工程师。半年前成立了一个地下组织，进行关于很多犯罪的调查活动。平时的性格很开朗，但实际上背负了很多痛苦，有着不堪回首的过去。

本作的副标题是取自德国著名哲学家尼采的名作Also Sprach Zarathustra 而来的。原著所强调的重点分为三部分：末后世代的人们、自我肯定及超越自我、虚无主义的克服。原书主旨认为生命极为痛苦，但在体味到生命的痛苦后，生命也就得以进步，进而自我超越，并且在最后，超越一切的虚无迈向永恒的存在。用如此的一本书给作品命名，就可以看出本作的故事内容以及引申涵义了吧。

主角西昂



系列传统的复杂故事构架得到保留！



←从公司离职后，紫苑一直隐居在第二米尔奇亚。为了见阿伦和KOS-MOS，她来到了第五艾尔萨莱姆，但是这里却已经……

↓T-elos的出现以及其实力的强大使KOS-MOS有了新的对手。

游戏的画面精致依旧





系列所有的谜团都将揭晓!

本作中新出现的技能系统"ARTS"

"异度传说"系列一向是以独特的战斗系统而著称，想必大家也已经很了解了。在本作中将会出现一个新的技能系统"ARTS"，并且每个角色能够习得的技能数量也有所增加。虽然目前不清楚这些新技能与此通常攻击和必杀技的区别，但很可能他们都会和紫苑从祖父那里学来的格斗术，那样会充分反映出每个角色的个性。







E.S.Dinah

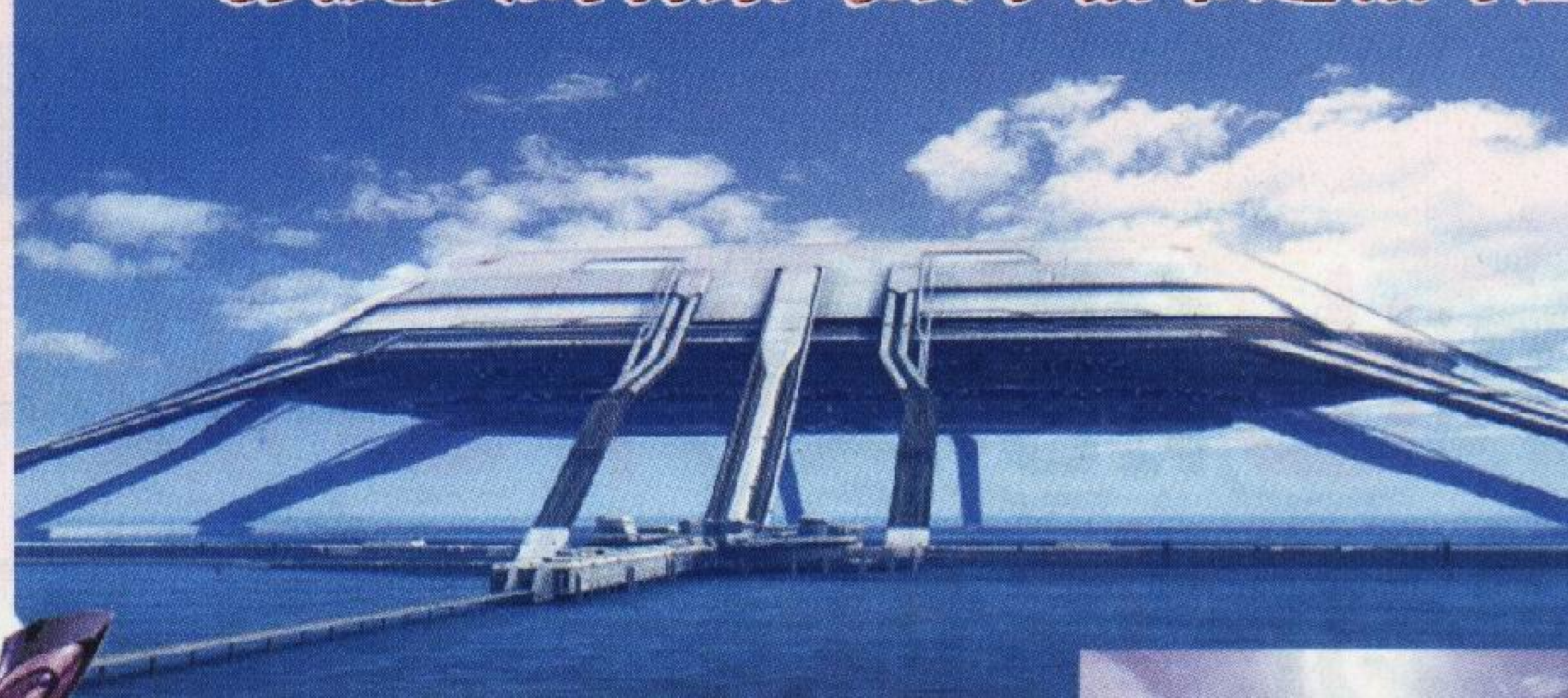
高16.05米，净重23.8吨。驾驶员为紫苑或KOS-MOS。E.S.全称为Ein Sof，意指成为神的人。一般的人类是无法操纵它的，其威力大大超越了目前在世界范围内已非常普及的A.M.W.S.等战斗机器人。现在它和紫苑一起来到了佩迪亚岛上。



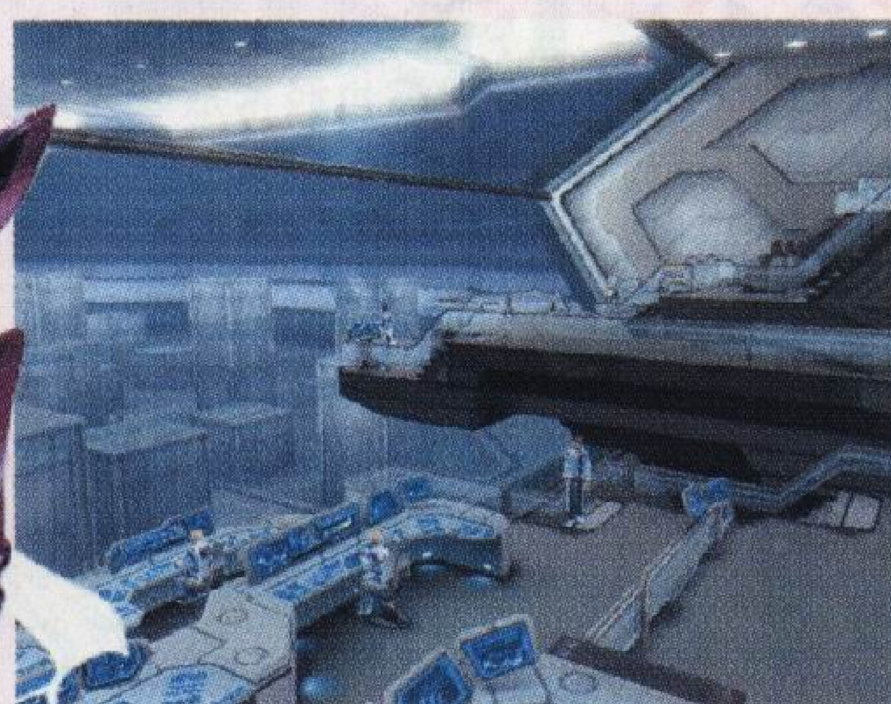
与前作紧密相连的情节

前作"异度传说 善恶的彼岸"剧情是在紫苑等人回到自己故乡"第二Miltia"后展开。在14年前所发生的Miltia纷争，合成人突然发生暴动造成都市毁灭性的伤害。紫苑等人为了解开合成人暴动之谜展开调查，调查的途中他们逐渐被卷入一场更大的阴谋当中……而在前作的故事结束了之后，依旧有很多的谜团还没有被解开。新作品将与前作紧密联系，在游戏剧情中对整个系列进行一个补完。

气质庞大的背景与故事情节遥相呼应



←海边一座宏伟的建筑，看形状比较怪，这到底是？







↑设施内部与外景的设计图。看来本作的背景部分设计得是非常用心的，看着就很舒服，不知道在这里的战斗会怎么样。

阿伦·里捷利

他就职于贝克塔第一工业开发局。由于紫苑的离职，他也就顺理成章地成为了KOS-MOS开发计划的新负责人。从很久前就喜欢上了紫苑，但一直被对方所拒绝。名牌大学毕业、就职于一流企业、家庭也很富有，但从他的身上却完全没有一点的自傲。

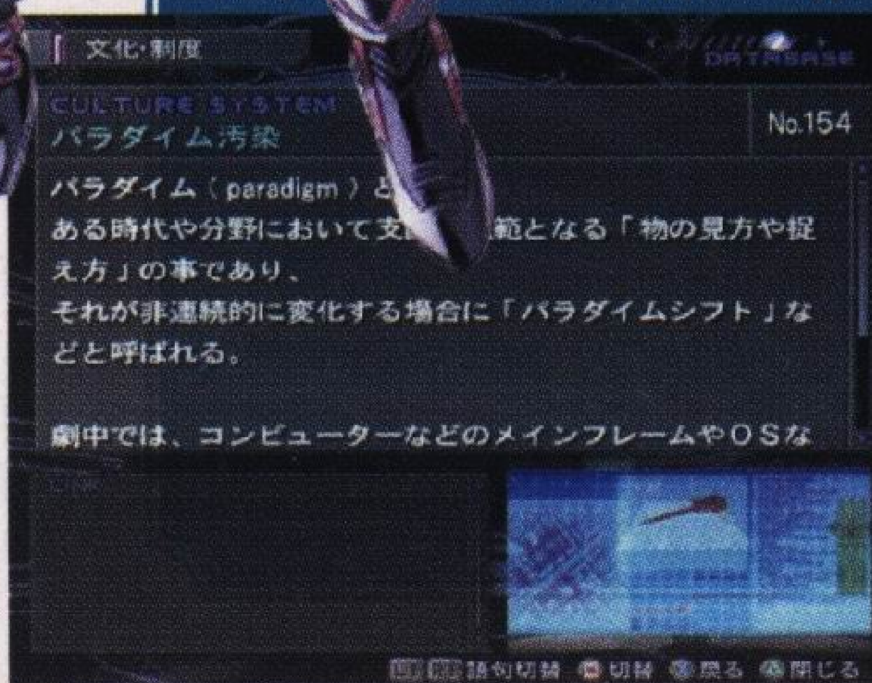
T-elos

开发代号TP-XX，略称T-elos。她是一个外观在18岁上下的女性生化人。其反应速度和最大战斗力号称是KOS-MOS的三倍。她的出现使KOS-MOS陷入了前所未有的危机之中。虽然外表看起来很像KOS-MOS，只是头发和皮肤的颜色有些许不同。

神秘女生化人与战斗机械相继出现!

事隔多年后再次复出的数据库系统

曾经在第一作《异度传说 初章》中登场的数据库在本作中将正式复出。除了可以查阅专门用语的解释外，还可以回顾前面的游戏情节概要和查询关于机体各种数据的相关信息。对于到处都是难懂的专业术语的本作来说，即便是从头到尾玩过前两作的人也肯定会有不明白的词语。在数据库中，和查询过的词汇有关联的词语也可以通过按□进行进一步阅览，非常方便。数据库会根据游戏的进行而随时更新，遇到困难的时候不妨先从中找找线索吧。对于背景如此复杂的作品来说，有这个系统也是必然的。



←这样数据量庞大的作品有这个设定也是当然的。



你也能发冲击波 把玩龙珠体感游戏机

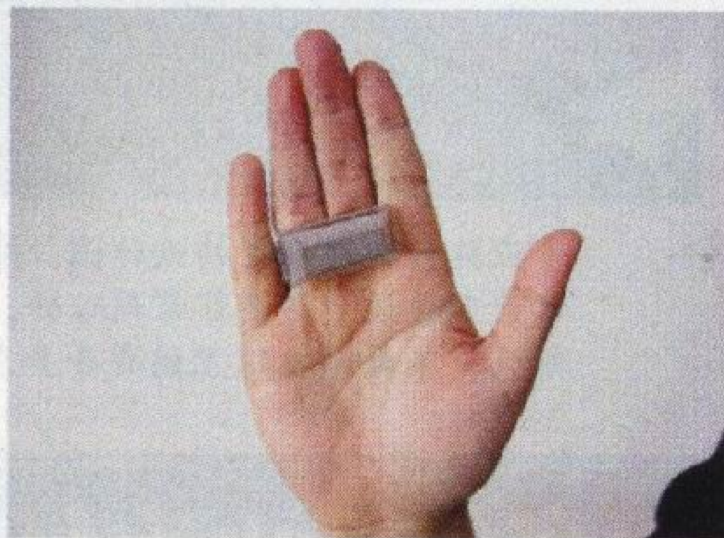
龙珠的故事已经火爆了多年，可以说龙珠伴随着一代人甚至是几代人共同成长，在玩家心中龙珠更是永恒的话题。“就像孙悟空一样，你也能发龟派气功！”在本体感游戏机发卖前已经成为了讨论的焦点，在玩家中造成了轰动。现在这款体感游戏机终于上市，入手以后立刻尝试了一下，得出的结论是一这真的是一个杰作，玩起来相当有趣。

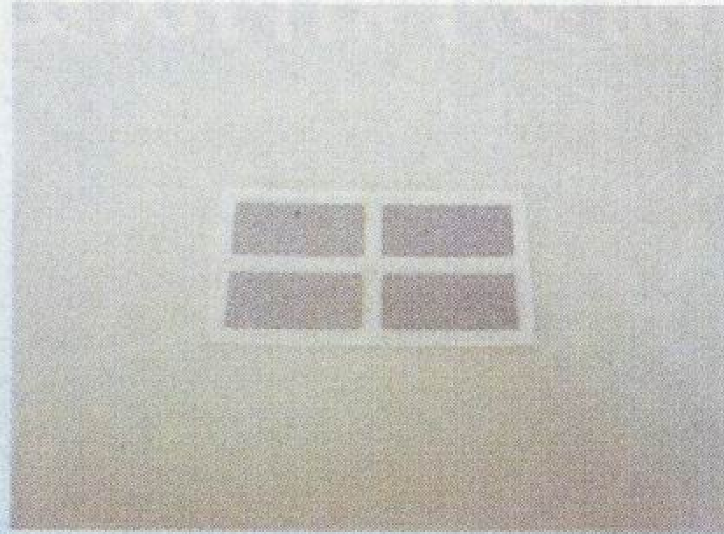
在制作游戏的新世代厂商中，EPOCH和角色扮演王者史克威尔艾尼克斯都曾经制作过类似的体感游戏机，为玩家带来了全新的体验，让玩家可以换一个方式进行游戏，更有身临其境的感觉，因此在当时获得了巨大的好评。这次的龙珠Z体感游戏机更是保持传统，甚至可以说是同类产品中的最高杰作。

最早在《少年跳跃》杂志上阅读龙珠的读者现在都已经是成年人，而且如今DVD、电视等也经常放映龙珠类的作品，新一代的孩子们也是与龙珠一起成长。如果父子两代都喜欢龙珠的话，那更不应该错过本款全新的游戏机。

因为大家对体感游戏机还不太了解，因此特别来说明一下。体感游戏机是可以为玩家带来新感觉的游戏机，与PS2等流行的一般家庭用游戏机略有不同，最明显的差别大致可以分为两点：第一特征是轻巧，在主机中内置软件，使用附属的视频线连接电视便可以轻松地进入游戏；第二个特征是控制器的形状与普通的家用机完全不用，不使用传统的手柄进行游戏的操作，而是根据软件内容的不同而变化，因此可以永远为玩家带来新鲜感。比如说EPOCH出品的棒球体感游戏，玩家要像实际的棒球运动中一样，两手握紧“球棒”进行游戏；而史艾出品的剑神游戏，玩家则要使用“龙剑”将屏幕中出现的怪物砍杀。由于玩家在游戏的同时身体也要随之运动，因此对本类游戏称之为体感游戏。在近年来更是以低年龄层的儿童为中心目标，逐渐形成了新的一大游戏种类。

而龙珠Z体感游戏机的最大魅力，还是可以使玩家成为孙悟空，可以释放出龟派气功，可以与敌人展开激烈的肉搏战。到底使用怎样的控制器？可以体验到什么样的快乐？后面将详细为大家介绍这款热销的新游戏。


←龙珠控制器小巧玲珑，套在中指和无名指上就可轻松游戏。


←反射贴纸，使用后会加强对红外线的感度，高手的道具。


←红外线通过龙珠控制器传送到主机本体。


↑主机的后部，在这里有主机的电源和各种输出端子。

自己与孙悟空连动，成为真正的孙悟空

本款体感游戏机的构造并不十分复杂，由主机、软件、AV线以及反射贴纸，并且提供了详细的使用说明书。主机是大约宽10厘米，长12厘米左右的长方形，主机正面的黑色小块，是红外线照相机，玩家的动作通过这里反应到游戏中。

担任手柄任务的游戏控制器格外抢眼。以前的体感游戏机的控制系统，都是采用各种各样的形状，而共通点却是“大”。可是本次的龙珠控制器则与众不同，小到令人难以置信。仅仅是宽约4厘米，高约2厘米的大小，如此小巧的控制器可以套在中指或者无名指上进行游戏。由于实在是太小巧玲珑了，玩家甚至会怀疑它能否正常的运行游戏，不过大家的担心却是多余的……

在游戏时，玩家只需要将体感游戏机


↑请将主机放在电视上，在1到1.5米外游戏。


←这便是全套的体感游戏机，为了游戏还要准备上4节电池。


←只要使用它，玩家便能成为孙悟空，也能发出龟派气功。


←主机的体积不大，长方形状，龙珠Z的软件在机器内部。



↑在自由战斗的模式下，玩家可以再次挑战曾经打倒过的敌人。

三种模式选择 迷你游戏一样精彩

迷你游戏中共有三个模式的迷你游戏供玩家游戏。最初的迷你游戏是在故事模式中登场，过关后玩家才可以在迷你游戏模式中尽情地享受这些好玩有趣的迷你游戏。虽然故事模式会让玩家非常感动，但是这些小游戏一样会深深地感动玩家。这些小游戏并不是简单的游戏，而是将龙珠控制器和龙珠Z的世界观巧妙地融合在一起。



↑迷你游戏的选择画面，在故事模式下过关后追加的小游戏都在这里。



↑攀登加林塔，操作悟空的双手，以塔顶为目标前进吧！


↑抓住仙豆！看准落点，抓住时机，将仙豆"一网打尽"。



↑不用文字和数字表示，而是用七颗龙珠的组合来表示。





↑游戏可以自动记录，并且自动更新玩家的记录，不过也可以自行消除。

比如迷你游戏中的"攀登加林塔"，虽然这只是一款单纯攀登游戏，但是却可以为玩家带来另样的乐趣。玩家需要双手上下交替振动，屏幕上的悟空则是做出攀登动作。如果双手的振动频率正确，悟空的动作也会近乎完美。双手的上下振动的动作在故事模式中没有登场，而是隐藏在迷你小游戏中，让玩家会对控制器的使用方式和游戏的高度自由感到惊奇。"抓仙豆"则是要抓住加林仙人投掷的仙豆，在仙豆接近的时候，手掌随之开闭便可以抓住仙豆。虽然手掌的开合动作与故事模式中气功波发射的操作方法基本相同，但是在这里却换了一种游戏方式，令人更加佩服厂商的创意。游戏的记录是自动进行，但是玩家可以自己消去记录，更关键的一点是，玩家可以自己调节游戏的难度。

放置在电视上，正对主机双手做出开合交替的动作，便可以释放出气功波。接近敌人后做出同样的动作则使用近身攻击，可以用拳头狠狠地教训一下敌人。

在体力槽上，会显示出"龟派气功"等必杀技的名称，玩家要抓住机会，像原作中的孙悟空一样，双手上下并放，合掌


←龟派气功的发动方式，与孙悟空一样需要打开双手。


←游戏的图案，双手摆动，防御住敌人的攻击，渐渐地进入高潮。

后迅速张开，这样才能顺利地释放出必杀技。必杀技根据主人公的不同也各不相同，每名主人公都有两种以上的个性必杀，龟派气功、气圆斩、元气弹、魔贯光杀炮等等个性必杀值得玩家尝试，顺便说一下，玩家一定要体验一下必杀技与必杀技对抗的感觉。

在攻击以外，玩家还可以选择防御，比如说在敌人释放出能量弹后，玩家要采用仿佛是擦拭电视画面的动作，双手重复左右快速移动的动作。敌人接近时、使用强力攻击时，双手面向电视屏幕张开，可以使所受伤害减半。

游戏正式开始前，要进行游戏的照相检查，这是为了能正确反映玩家的动作而进行的必要检查。本款游戏分为故事模式、自由战斗和迷你游戏三个大部分。在故事模式下，玩家要打倒不断出现的强敌，并且随之体验龙珠Z的故事。最初的舞台是与栽培人们的战斗，像漫画一样显示出副标题后，玩家便可以正式进入游戏，亲身感受一下这熟悉而又神秘的世界。

栽培人们可以自由地在空中飞行，而且采用复数攻击的方式，玩家要运动装备着龙珠控制器的双手，使得栽培人们的标志重叠，并且在标志重叠的瞬间，手掌迅速开闭，释放出气功波，这样便可以同时击倒多名敌人。

虽然游戏的时间并不是很长，但是我依然陶醉在游戏中。画面中的标志高速运动，而双手的反映也完全被表现在游戏



↑需要击破复数的栽培人，玩家可以自行调节最适的游戏视角。

中。多次的练习后，熟练掌握了单手的开合，能在短暂的一瞬间射出强力的气功波命中敌人。这样觉得自己的水平有了大幅提高，更产生了自己并不是在游戏中，而是在现实生活中也会使用气功波的错觉。

在感动与兴奋之时，终于迎来了龟派气功。在画面中表示出龟派气功文字，告知战斗准备。而挡在面前的却是弗利萨这一相当



强力的敌人。将双手上下合拢，画面立刻切换，表示出孙悟空气合的样子。同时在画面的左端会指示玩家双手紧闭，积蓄力量。当时的感觉绝对不是一个"爽"字便能形容的…… □文/雪飞

点评人:大怪





NEOGEO大乱斗

多年热衷格斗游戏的玩家应该经历过多个乱斗类格斗作品。从CVS系列到SVC，纵然作品的质量良莠不齐，但出于对各个公司知名角色的崇拜，我们仍然经常沉醉于这如同关公战秦琼一般的梦幻对决中。如今SNK公司在重现青春的今天，一款NEOGEO大乱斗让我们这些铁血的SNK FANS有了崭新的施展空间。但本款游戏，是一款让人欢喜让人忧的极端之作。

PS2	游戏原名：NeoGeo Battle Coliseum			
	SNKPLAYMORE	7140日元		
格斗动作	DVD-ROM	日版	1-2人	



SNK历史上最大的一次明星综艺活动 将角色能力重新发展到极致的演武

笔者是带着对SVC严重的负面印象去接触这款名义上的续作。虽然在之前的宣传动画乃至街机对局录像中，我已经对这个新兴格斗有了一定的印象。但当时仍然主观认为本作必然是非常中庸的作品。而当拿到盘的第一刻，我首先感到了能在家用平台运转主流街机格斗作品的满足，纵而很快投身于研究的进行中。本作是一款移植作品，虽然原作在街机中受欢迎程度有限，但仍然吸引了众多铁杆的参与。游戏中最大的卖点就是将SNK多年经营中塑造出的众多经典角色还原。本作收录的角色高达32人，而角色出场游戏几乎横跨了SNK所有知名系列（其中包括饿狼传说系列，龙虎之拳系列，格斗之王系列，世界英雄系列，痛快进行曲系列，侍魂系列，月华剑客系列，怪兽之王系列，合金弹头系列）。在作品挑选方面，SNK可谓用心良苦。总体上将每个系列的经典王牌角色都收录其中，无论是侍魂系列的霸王丸与幻十朗，或是格斗之王系列的八神庵，甚至将合金弹头系列中的王牌主角marco rossi都收录其中。对于SNK的热衷追随者来说，无论您对哪个系列感兴趣，都能找到熟悉的面孔上手操作，这也是为何杂志社中人人参与的根本原因吧（笑）。游戏的画面客观地来评价并没有达到SUMMY NW基板的合格水准，除了在游戏背景方面雕琢细致之外，最应该重点修饰的角色本身却比较粗糙，边缘的锯齿与色泽的单调让我们感到和当年MVS基板的角色塑造并无二异。抛开角色本身来说，NEOGEO大乱斗的场景设计是比较出色的，收录了众多经典场景并进行细致渲染的背景画面为游戏增色良多。

对于格斗游戏来说，可能画质都为其次，最为关键的是平衡性和操作感，我们先来说一下本作的平衡性。很客观地说，NEOGEO大乱斗的平衡性只能说是相对及格。由于本作来说，角色的实力可以按照系列来进行分化，由于作品中饿狼传说系列的人数总和占据了游戏角色人数总和的1/3，所以饿狼传说系列的角色实力也普遍较高。这里比较突出的为饿狼传说系列角色中的TERRY与GESSE。TERRY的214P与2HK的判定之强悍，打击判定发生之迅速已经超过我的认识范围。利用两个技巧的输入与普通技，背投的配合就完全可以占据局势的主动，加上TERRY本身具备远距离空中道具，更让这个王道角色如虎添翼，在对战中从强攻到牵制，都游刃有余，可以算是凌驾于全角色之上的神人。而GESSE大人在记忆中出场从未弱势过，本作中更突现了他的霸者地位。NEOGEO大乱斗中GESSE大人的基础攻击判定与地面，空中波动超级强劲。无论是HP的中距离牵制作用，2HP的完璧对空判定，加上2LK的快速目押，2HK的强力打击与抵消波动的实际效果，让这个角色在牵制位置上悍然不动，更何况GESSE



↑我死也想象不出，此两人的实力谁更胜一筹......

还具备着其他角色所没有的全方位当身能力，更能让贸然反击的对手吃尽苦头。除了在原有基础属性判定方面冠绝本作之外，GEESE有一个特殊属性希望玩家朋友们了解，就是在本作中GESSE的远距离HK具备抵消能力……他HK的强力判定配合虚假抵消更能给对手在中距离牵制时造成困扰。不仅如此，GEESE稳定的牵制能力下，隐藏着可怕的爆发力，在气槽全满的基础上打击抵消的死亡咆哮能将对手瞬杀，恐怖的杀伤配合超级安定的防御能力，GEESE大人在NEOGEO大乱斗中真可谓要风得风要雨得雨。本作中除了强力的饿狼传说角色，龙虎之拳系列的角色无论在实力上与数量上都稳固占据次席，甚至在顶尖角色的实力上与上述王道角色分庭抗礼。这里突出介绍一下龙虎之拳万年主人公坂崎良，此人的综合杀伤能力与判定属性上达到了本作中的最强水准。此人基础判定能力强大，无论是在牵制上或是防御反击基础攻击都可以起到良好的作用。由于2LK可以直接目押2HP抵消技巧，所以给对方的近距离打击压力极大。压制2LK配合DASH投多择可以起到非常好的效果。本作的系统中特定招数可以实现向上连携，由于坂崎良的214LP属于向上连携技巧之一，所以就诞生了本作中最为恐怖的极限连携，只要站立HP抵消上214LP，就可以实现确认向上连携轻龙虎乱舞或轻霸王翔吼拳。玩家朋友们可以想像一下这是什么杀伤强度。前段时间大怪在日本高手对决录像中经常见到选手选用坂崎良而不解，现在在自己的操作下才明白选用人数众多的原因。如此一来，具备波动、升龙、强力目押属性与超恐怖杀伤确认连携的坂崎良则必然成为了众多人选用的国民角色。除了上述三大王道角色之外，作品中还存在着超强判定能力的原创主人公yuki，侍魂系列霸王丸等实力角色，在这些强力角色面前，其他如同世界英雄系列的风魔小次郎等中庸角色无论在判定或连携方面都有着本在差距，可以断言这款游戏还是属于众多王道角色之间的对决，在乱斗类格斗作品角色平衡性不好把握的问题，在本作中暴露得清晰明显。

作品操作方面大多延续了KOF的操作架构，在速度感和流畅度上把握拿捏的比较到位。但由于DASH能力过快，所以角色的DASH投判定过强，变为了对局中必须掌握的强力技巧之一。由于属于组队战，两名角色的交替虽然精干简练，但由于角色更换没有限制，所以必然会出现交替过于频繁的问题。而本作中滚动需要能量支持，防御瞬间可以抵消DASH，让这次大乱斗又有些SVC续作的影子。由于对NEOGEO大乱斗投入热情的玩家多是SNK的忠实玩家，所以相信上手难度很小。需要注意的是，本作中的向上连携回报非常可观，这种从基础技抵消普通技巧再抵消到超杀技巧的强力连携希望玩家朋友们不断挖掘。虽然作品有一些明显的缺点，但毕竟在喧哗与流畅方面亮点突出，对于众多拥有PS2的SNK死忠来说，本作是必须收藏也必须研究的作品，研究后相信不至于让您太过失望。

B



【点评人/小沛】盼了许久的游戏结果没想到竟令我如此失望。人物多其实也不是好事，因为SNK的格斗游戏实在是太多了，每个游戏里就挑出那么少数几个，实在让人觉得太过杂乱，平衡性根本无从谈起，特别是男主角，简直强得没道理。然后就是手感，僵硬是最恰当的评价，几乎可以和前两年推出的《SVC》有一拼。然后就是游戏模式的变动也让人很难适应，像普通街机模式竟然成了生存模式，除了第一局之外，其他都是不公平的对战，似乎这款游戏天生就是必须人与人对战，而要和电脑玩的话，就只能为血量和时间担忧了。

C



【点评人/唯夜】这游戏就全当是SNK走的又一个过场，玩这个游戏也基本就是出于一份其实已经过期的怀念，你现在还有心思要求得更多吗？看着SNK这么不甘寂寞地蹦来蹦去，我的心中突然有一丝莫名的悲哀。这个游戏算是把那块经典机板上的众多人物做了一个集合，它的意义，也就止于此了。厂商不停地变换着形式翻炒冷饭，更多的只是原地绕弯儿而非创新，相信大多数人已经不会花什么时间和精力再来"研究"它了，最多只是玩个新鲜和喧闹而已，无聊时排遣一下时间，怀怀旧。游戏的画面色彩倒是不错，但读盘时间长到令人发指。

C



【点评人/雪飞】虽然我对格斗游戏不甚理解，但是这个作品明显太赶工了啊。首先是战斗系统方面制作得有众多漏洞，DASH投的速度与判定让人惊讶，打击感觉也非常僵硬，比起前一段时间推出的《KOF NW》有很大的差距，很难想像这居然是同一个会社推出的作品。一款格斗游戏的角色平衡性也非常重要，这个作品强者过强，弱者过弱。作为TERRY，坂崎良这样的角色简直就是天皇巨星，相比较他们而言中级角色的实力很难与之对抗。说了这么多缺点，优点也不能说完全没有，在打击速度感和连携方面，本作还是比较爽快的。

C

SNK在复生之后，笔者对于每一部新生作品都非常注意，但本作让大怪失望大于期望，作品总体水平只将将及格。

【点评人:无无】





怪物猎人P

在幻想世界中与各种飞龙战斗为背景展开的一款拥有高自由度的动作游戏。作为04年多项大奖的获得者，新的掌机作品融合了系列前两作的各成功元素，并加入更多新道具与新系统，使游戏更精彩。游戏动作场面非常激烈，联机模式更是乐趣无穷，很多借助网络与联机实现的要素使游戏丰富程度更高，可玩性非常强，是目前PSP上数一数二的极品佳作。

PS2	游戏原名：モンスタ－ハンタ－ポ－タブル			CERO 15
	CAPCOM	5040日元	2005.12.1	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	550K

将PSP的整体作品水平分拉上一个大台阶的传世精品。对于我国玩家来说，终于能够享受到联机乐趣才是作品的最大意义！

我相信每个看到游戏画面的人都会感到非常震撼，因为确实是太棒了。几乎就跟PS2相差无几，虽然说这部作品强调的是动作的流畅性，因此在某些地方的光源处理以及一些画面细节上抠得并不是非常死，这也给PSP版能达到如此高的移植度创造了客观条件。但以掌机来说，能够将原作的精髓展现得如此淋漓尽致，绝对是要大大地表扬一下的。

除去画面，游戏的内容也非常完美。接触过系列以前作品的朋友都知道，怪物猎人系列的攻击一直是用PS2手柄上的右摇杆来实现的，这样一来如何在PSP上实现原来攻击动作的流畅操作就成了问题。确实PSP按键的手感也一直不是很好，因此只要是玩过系列前面几部作品的人，心里都对PSP的操作系统有些摸不着底。还好，作品把攻击动作集中在三角和圆圈两个键上，直接地简化了操作，各武器的强力攻击则靠三角和圆圈两个键同时按下来实现。实际操作起来并没有感到有什么不适应，主要是因为攻击动作集中在两个键上，战斗时不会出现比较乱的情况，就像用PS2的右摇杆一样轻松自如。

操作这关一过，对于PSP版来说就没有什么难以突破的地方了。作品也完全地将系列前两作的精髓浓缩到掌机里，如果是系列的FANS的话，相信会对作品感到比较满意。MHP以PS2上的MHG为蓝本，同时又加入了很多新要素。比如农场系统，在这个农场中你可以进行素材收集，比如挖矿啦、捉虫子啊、钓鱼什么的。很明显这是一个很体贴掌机玩家的系统，依靠这个农场，可以将原本游戏中比较麻烦的采集过程集中在村庄内完成，省时省力。而且随着POINT的累积，可以自由地进行农场开发，使可以采集的素材更多，质量也更好。POINT在游戏中随着买卖道具而获得，买道具金额的10%、制作武器防具金额的1%和卖道具金额的100%都会加算到POINT当中，累积到一定程度之后就可以进行对农场的扩建了。除去这点之外，游戏中武器与防具的制作金额都要比PS2要少，这样可以让玩家不用花过多时间来攒钱，游戏可以进行得更轻松。



↑单人很难对付的怪兽如果多人合作的话也就不觉得难了。

相信之前的PS2版我国玩家只有很少的人能体会到线上集团作战的乐趣吧？对于这样一款集团作战方可享受最大乐趣的作品来说，确实是非常可惜的。而PSP版的出现可以轻松地弥补我国玩家的这一遗憾，只需几个同好聚集在一起就可以轻松地联机共同作战，相信就算是以前一直单机玩的老玩家也会在联机中取得新乐趣。作品还特意为联机设立了一个新模式，在这个模式下要两个人共同探索，寻找一些稀奇古怪的道具，之后两人将道具集中在一起，换成分数后取得一些非常珍贵的道具。常联机的玩家间也可互换名片，当几人联机次数达到一定次数后，相互之间还可以增加友好度，友好度上升到一定程度后更可得到一些珍贵的道具。可见本作是非常重视联机模式的。

就算是一个新玩家，相信也会对游戏中种类众多的飞龙、气势磅礴的场景和高自由度及丰富无比的收集要素感兴趣。毕竟游戏中和众多体型巨大的飞龙交手是非常紧张刺激的，而且游戏的难度也算是相对比较高的，因此每打倒一只飞龙都会给你巨大的成就感。我想这也是作品能够吸引那么多人的地方吧。



↑游戏中和众多体型巨大的飞龙交手是非常刺激的，尤其与多人合作进行游戏，更能体会到作品的乐趣。

说了这么多好话，下面该说点坏话了……不过似乎游戏还真的没有什么特别明显的硬伤……硬要说的话，只不过是这类高难度且对操作技术有非常高要求的游戏到底适不适合掌机了吧。不过我想游戏还是很体贴的，如果游戏中出现紧急情况需要关机的话，只需关上电源就可进入HOLD模式，游戏中的即时数据会全部得到保留，且可保留很长时间，这样一来就算您碰上什么抢座啊、地震啊、翻车啊什么的紧急情况也可应对自如了吧……汗，总之，这里对还持观望态度的朋友们说一句话：就算是为了这一款游戏升级机器，也是非常值得的。绝对超级推荐作品。

A



【点评人/猴子】《怪物猎人》是CAPCOM在PS2主机上开创的网络系列游戏。而新作《怪物猎人Portable》则顺理成章地出在S氏门面掌机PSP上。从某种意义上说，本作和PSP上其他一些炒冷饭的作品还是有着本质的区别的。无论是PSP的硬件机能还是联网能力，都在这次移植中经受住了考验。16：9的精致画面使人产生了堪与PS2匹敌的错觉，而顺畅的战斗和多种多样的怪物更使游戏玩家充满了挑战的愿望。而且本作可以与即将于明年2月发售的PS2版的《怪物猎人2》连动，更在无形中增加了这款游戏的内在价值。PSP主机因为这款游戏而增色不少。

A



【点评人/北斗】虽然因为某些原因我国玩过怪物猎人的朋友不是很多，但PS2上的前作素质其实是很高的，这次专门为PSP开发的MHP也没有辜负大家的希望。新增的农场系统可以采集植物、挖矿和钓鱼，这是在以前的家用机版中所没有的。当然本作最大的乐趣还是装备的合成和联网对战了，通过不断挑战强力怪兽获得稀有材料来打造顶级装备是很容易让人上瘾的事情，而且利用PSP的无线通信机能和好友一起联机玩游戏更是让人欲罢不能。官方网站经常更新的副本使玩家总能在游戏中找到新鲜感，让数名小编毫不犹豫入手PSP的杀手级作品。

A



【点评人/荇菜】《怪物猎人》是近两年来不可多得的优秀原创游戏之一，PS2版就曾经让我痴迷了好一阵子，而这一次的PSP版仍然保持了非常高的品质。CAPCOM在动作游戏方面的造诣果然非凡，PSP版的战斗手感与PS2版不相上下，用巨剑斩入恐龙头骨时的凝滞感简直无与伦比，让我这个"动作游戏饭"喜出望外，只不过因为没有手柄震动而略有遗憾。从整体上来看，PSP版与PS2版相比不仅没有缩水，反而新增了不少有意思的内容，例如"农场"和"厨房"等等。此外，对Wi-Fi网络的支持也使得游戏的乐趣倍增，利用网络下载新的关卡可以大大延长游戏寿命。

A

如果在初期感觉游戏难度比较高的话，不妨多找几个朋友一起联机过关，如此才能体会本作的最大乐趣。

【点评人:荇菜】





激·战国无双

“无双”系列就像一股势不可挡的旋风，将光荣公司送上了一线游戏厂商的宝座。从二代以来，它就一直保持着百万以上的销量，成为近两年来最炙手可热的游戏软件之一。多机种发展是很多热门软件都会走上的道路，“无双”也不例外。继《真·三国无双》之后，《激·战国无双》也登上了PSP平台。而在PSP华丽的画面背后，也隐藏着众多的缺陷以及值得我们思考的问题。

PSP	游戏原名：激·战国无双			CERO 15
	KOEI	5280日元	2005.12.8	
动作	UMD	日版	1人	768格

在掌机上如何才能寻觅到“一骑当千”的快感？硬件平台与游戏类型特点如何相互结合是值得思考的问题

并不是我鄙视掌机游戏，更不是我对PSP有什么偏见，但是身为一个“无双”系列拥趸的我，面对PSP版《激·战国无双》却怎么也提不起兴趣来。实事求是地讲，掌机上的“无双”——无论是之前的“三国”还是这次的“战国”，都完全无法与PS2版相提并论。当一个游戏从性能较强的主机向性能较弱的主机移植的时，人们最关心的往往是它的画面、音乐等外在要素有多少缩水。如果仅仅从这一点来看，《激·战国无双》至少也可以称得上是合格的。以掌机的标准来评判，《激·战国无双》中的人物建模非常精细，火光特效出色，同屏幕的显示人数也令人满意。但是，掩藏在它华丽外表下的，却是其游戏内涵和趣味性的薄弱。

PSP版的第一个“硬伤”就是按键的问题。众所周知，由于设计上的缺陷，PSP的方块键不太灵便。当你玩一些节奏较慢、按键频率不高的游戏时可能并不会觉得，但是在“无双”中这个问题就会凸显出来。设想，当你杀入敌群之中，正打算大展拳脚的时候，却猛然发现自己的招式无法顺畅地使出来，会是一个什么样的情形呢？被敌人痛打不说，心里那种“憋屈”的感觉恐怕谁也无法接受吧。不过，这毕竟还是PSP硬件的问题，要将它归罪于游戏软件的话似乎有些不太公平。但即使抛开这一点不谈，《激·三国无双》仍然不能算是一款好的游戏。

“无双”系列的魅力在哪里？相信大多数玩家的答案不外乎这两点：一是“一骑当千”的爽快感，二是以战场事件为基础的武器、道具收集系统。而PSP版的“无双”所欠缺的恰恰是这两个方面。《激·战国无双》的游戏关卡设置采取了与PSP版《真·三国无双》同样的方式，也就是将每一关分成了很多个小区域。而敌我双方在战场上采用类似于“回合制”的行动方式。当轮到你行动的时候，你就可以指挥自己的部队进入某个小区域开始作战。每个不同的小区域中你所要达成的目标也各不相同，例如消灭敌人的军团长、坚持作战60秒、攻占敌人据点等等。这样，一个关卡就被分割成了若干场“小战斗”。当你在某个小区域中达成目标之后，这一个回合就结束了。在关卡中，你可能会随机获取一些“符咒”，在下一回合开始之前便可以按△键进入符咒界面选择使用，作用包括补充我军兵力、消耗敌人兵力、使敌人部队无法行动，等等，这算是本作中最重要的原创要素。一直到你最后杀入敌方主将所在的区域并且将其击败，才能获得整场战斗的胜利。这种设置方式可以说是“不得已而为之”，因为以掌机游戏容量的限制，实在不可能将整个广阔的战场一次读入。而这样做的后果也是显而易见的：战斗的流畅性和爽快感被大大地打了折扣。每一场小战斗持续的时间一般都在一分钟以内，而且每片小区域中的敌人数量也相当有限。刚杀得过瘾就要停下来，然后等待下一个回合开始，这种打打停停的方式，与“无双”系列的精髓完全背道而驰。

丰富的战场事件也是无双系列大受欢迎的原因之一。光荣以制作历史题材游戏而著称，无双系列虽然是动作游戏，但也很好地利用了这一方面的优势。在PS2版的“无双”中，各种以史实为依据、并且经过精心设计的战场事件对玩家具有很大的吸引力，而能否顺利完成这些战场事件，又往往关系到重要武器、道具的获取，两者结合，便带来了极高的可玩性。而反观PSP版，仍然是由于容量的限制，所以只能将游戏流程尽量简化。虽然在某些关卡中，也会发生一些固定的战场事件，但是这些事件一般都非常简单。例如通往敌方本阵的路线被封锁了，你要先在战场上找到敌方的某一个武将，将他击败之后才能得到钥匙打开门继续前进，等等。同时，游戏中的武器、道具收集也与战场事件毫无关系，基本上都是随机获取的，你只能通过重复打某些关卡的方式来“刷”武器，玩过几次之后便索然无味了。与PSP版《真·三国无双》相同的是，本作中也包括了副将收集系统，战斗获胜之后就能得到一些“副将”作为手下，可以在战斗中带领他一起出场。可以收集的副将人数将近300人，想要全部收集也需要不少的时间，不过一是副将也是随机获取，二是副将本身就没有太大实际意义，所以也只能沦为鸡肋了。

当然，如果说《激·战国无双》是一个毫无诚意的骗钱之作，也未免太过偏激。游戏中可以使用的角色包括了PS2版《战国无双·猛将传》中的稻姬、本多忠胜等人，至少在角色数量上还是“给足了分量”。而在动作系统方面也有一些小的变化，例如学会新的技能之后，可以自由选择这个技能是否生效。对于“蜻蛉返”之类有一些副作用的技能，你可以选择将其关闭。很显然，这是光荣听取了玩家对于PS2版《战国无双》的意见之后做出的一个颇为贴心的改变。



↑PSP版的画面效果让人满意，但游戏性方面则较为薄弱。

《激·战国无双》不能算是一个成功的作品，掌机平台的限制使得它难以展现“无双”系列真正的魅力。如果将这个问题推广来看，硬件平台与软件类型的结合更加是一个值得我们注意的问题。掌机平台上的《口袋妖怪》风靡世界，而家用机版本则口碑不佳，症结也同样在于游戏的类型与硬件的特性互相无法契合。作为玩家，我们希望游戏厂商能够真正设计出符合掌机特点、将便携性和趣味性紧密融合到一起的软件，而不是将家用机平台的热门游戏简单地移植到掌机上。

C



【点评人/无无】怎么说呢，玩起来就好象一年前的三国无双PSP的翻版。虽然因为机能的限制，我们不可能对这样的作品有过于苛刻的要求，但经过一年后依然推出这样一个没什么大变化的作品，未免让人有点搓火。虽说作品在画面上有些进步，但整体效果也不尽人意。如果把人物换成三国人物，那说这个就是三国无双也完全有人信。虽然在细节做了更好的处理，比如在细节地方加入了更多的道具和计谋等，尤其是前作的笑柄“走格战略”部分通过道具等要素巧妙地进行了优化，但整体来看作品也未免有点不长进，实在是让人提不起兴趣来玩。

C



【点评人/北斗】说实话，本作的卖相初看上去还是很不错的，毕竟在掌机上能够做到这种效果确实非常难得，这要是搁任氏的掌机上，就只能做成GBA版那种战棋无双了。不过也可明显看出PSP的硬件性能毕竟还是与PS2有着不小的差距：游戏仍然是像前作PSP版真35一样采用了动作与战棋相结合的方式，这无疑令以爽快感而著称的无双乐趣打了很大一个折扣；打击时不知是不是PSP的按键原因导致操作上稍嫌不足，细心观察的话还是不难发现比较明显的拖慢现象。但不管怎样，将这样一款游戏出在PSP上对光荣来说无疑是一个明智之举。

B



【点评人/猴子】这次的《激·战国无双》与一年前的《真·三国无双PSP》相比，基本上没有太大的变动。单位移动还是综合了战棋与动作的双重要素，加上各种术符和计策的使用，使这个“走格”的动作游戏更具战略特色。游戏的故事完全是无厘头的“原创”剧情，尤其叫人哭笑不得的是当两军交阵的时候，根据地在关东的德川家康俨然当上了西军的头领……另外同屏战斗的拖慢似乎有所减少，只是画面上的人还是稀稀拉拉的。令人不满的是食物的出现频率小了很多，打完一仗才吃到一两串丸子，难道大坂夏之阵提前开始了？

B

本作中也存在着“幸运武将”，也就是在选人画面中选框呈绿色的那一个。用他进行游戏有较大机会得到高质量道具。

【点评人:雪飞】





深渊传说

传说系列10周年纪念之作，品质自然不会差。最初接触本作觉得有一点不太适应，但是进入游戏后很短的时间内便完全被本作吸引住。在本作上市以前一直觉得传说系列已经是高产作品，甚至怀疑和担心本作的品质，但是玩到本作后发现自己的担心与怀疑完全是多余。虽然本作可能称不上是神作，但是绝对是值得一玩的优秀作品！

PS2	游戏原名：テイルズ オブ ジ アビス			
	NAMCO	7140日元	2005.12.25	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	98KB

传说系列十周年经典纪念，不要错过！失忆少年、神秘教团、第七音素演绎新传说！



↑路库与阿修的命运对决，解决一切的恩怨就在此时。

本作在上市之前，相信有很多玩家跟我一样对本作产生怀疑，因为今年传说系列的出品速度实在是太快了，快到令人难以接受。不过在今年年中的悠远传说个人认为是一款优秀的作品，因此一直担心本作是否能继续发扬传说广大，更担心本作是一款凑合应付的作品。不过亲身玩到这款游戏后，觉得这款游戏真的不愧是传说系列十周年的纪念作，品质相当出众，虽然有些不足之处，但绝对是一款用心制作的精品。

藤岛康介的人设在本作中更是做了细致的刻画，在一些小地方也能看出人物的细微变化，在游戏中人物的动作也非常流畅自然。最值得称赞的是游戏中可爱宠物“缪”的设定，头上的两个大辫子异常可爱，说话的配音突出了它的天真性格，更让玩家会发自内心的喜爱。而且它在游戏中不仅仅单纯地扮演宠物这一角色，游戏中开启宝箱等等都要用上它的喷火功能，虽然它不能登场战斗，但是却随时随地陪伴在玩家的身边，与游戏的主人公一起冒险，这样便加深了玩家对它的感情，进而加深了玩家对游戏的感情。传说系列的主人公设计一直很有特色，这次的主人公竟然是一名不谙世事的毛头小子，而且由于被绑架而失去了记忆，在游戏中做出了很好的表现，更是经常欺负可爱的宠物。剧情更是感人，玩家可以在游戏的同时与主人公共同成长。

战斗的系统做出了巨大的改变，虽然也许会让老玩家觉得不太适应，但这毕竟也可以算是一种尝试，而且这种改变也可以看成是一种进步，毕竟传说已经诞生10年了。这种三维的战斗虽然比较复杂，战斗时也会使玩家觉得眼花缭乱，也许会让老玩家相对反感，但是可以看出厂商认真的制作态度。如果继续采用以往的平面直线战斗方式，虽然老玩家会觉得是传说的原汁原味，但是如果永远这样下去，传说的路可能会越走越窄，因此这种尝试也正说明了经典纪念的特别之处。人物的招数和战斗方法并没有什么改变，因此老玩家依然能体会到传说的魅力。

本作的画面在刚开始游戏的时候，让我觉得非常不适应，因为不太象是PS2主机上的游戏，看起来有一种回归PS时代的感觉，但是由于游戏性超群，我还是迷上了这款游戏。如果追求高品质画面和华丽CG的玩家，恐怕会对本作感到失望。不过本作的出色设计和感人剧情完全可以遮盖住这小小的缺点。

本作中的解迷制作得相当精致，不过需要玩家好好动一下脑筋，不向悠远传说那样可以委托给机器。而且本作的解迷涉及到很多方面，玩家可以搬箱子开辟道路，可以利用障碍物捕捉到那些逃跑的怪物，还可以利用宠物的喷火功能开辟道路，更可以利用颜色组合开启大门等等，这样玩家在进行剧情流程时候还可以换一下脑子，感受一下小游戏的快乐。游戏中的怪物也不在是隐藏在地下，而是在地图上游动，玩家不用再被人牵着鼻子走，想不想战斗可以自己说了算。而且怪物的种类繁多，有些怪物被小宠物的火喷到会停止一切动作在原地不动，还有些怪物被火喷到后会暴跳如雷，加快了行动的速度追逐玩家，因此玩家还可以利用宠物来与怪物斗智斗勇。在本作中还保留了以往作品中的小剧情，玩家可以通过小剧情加深对人物的了解，更可以欣赏到完整的传说故事。



←在国境小镇的路库一行人，前面的路还很漫长！

游戏的读盘速度应该算是本作的致命缺点，而值得称赞的优点却是进入战斗画面速度快得惊人，因此可以算上正负抵消。其实在传说系列中一直存在着读盘速度较慢的缺点，而且由于出色的剧情，传说系列中经常有频繁的场景切换，然而在以往的作品中进入战斗画面的速度却比本作慢上许多。可惜本作的场景切换速度实在是太慢了，尤其是要进入剧情时，更是慢得令人难以忍受，甚至随便进入一个房间都要等上半天，这对于我们这些游戏时间有限的玩家无疑是一大噩耗，但是为了精彩的剧情这种付出还是值得的。

本作的地图设计个人认为有些不解，不但在迷宫中没有小地图，在大地图上对没有到达过的场所也没有明显标志，玩家只能调出菜单然后在仔细寻找才能到达目的地。小迷宫中没有地图倒可以解释为贴近生活，谁进入新的场所都不会有地图指明道路，而在大地图上没有明显标志则会让玩家觉得烦躁，尤其是我这样的路痴级玩家，更是浪费了大量的时间去寻找该去的目的地。由于游戏切换画面的时间本来就较长，再浪费上大量的时间去寻找目的地，实在是更让人觉得愤怒，不过好在在地图上有一些旋风的场所，玩家可以调查得到物品，也算是对玩家的一种补偿，但仍然希望厂商在出品下一部作品时候能为玩家节约一下时间。

总体来说本作可以说是一部优点大于缺点，虽然不够完美不足之处颇多，但是绝对是一部值得一玩的优秀作品，不愧传说10周年纪念之名，希望新的传说故事能够扬长避短，为玩家带来更美丽的故事。

B



【点评人/小沛】NAMCO的传说系列真的有点让小沛头晕！光是PS2上就有几作啦？真的很怀疑这个系列到底需要多少开发时间？但是看到游戏的品质还有受欢迎程度也确实让小沛钦佩万分。说到开发时间短，其实我们从游戏的画面中就可以看到该作粗糙的地方，最明显的表现就是画面，与其说是一种特殊的风格，还不如说就是应付了事，看到那样的画面还真以为又回到了5年之前呢。而战斗系统也没有多少创新，一切基本都是沿用之前的系列，华丽程度一般。唯一值得称道的恐怕就是剧情，但是为了看剧情我们也不得不付出等待读盘的漫长时间。

B



【点评人/唯夜】本作的初始销量确实吓了我一跳——前三天居然就卖出了40万套，看来NAMCO“传说系列十周年纪念作”的号召力的确不可小觑。说实话，游戏给我的第一印象并不是很好，画面构成显得简单潦草、用色也比较苍白，甚至觉得几乎是PS表现水平的作品。不过游戏的战斗比较爽快，3D表现方式下依然是2D线性的战斗方式，这样既不失传统又可以凸现华丽，感觉很赞。此外遇敌方式改为了可见，更使得玩家的自主性大大增加。剧情方面基本是中规中矩，不过游戏场景切换时读盘时间实在是有点儿太长了，长到几乎令人抓狂。

B



【点评人/大怪】作为传说系列10周年纪念作品，又是藤岛先生重新出山进行人设的传说作品，本来说应该获得理所应当的大成功的。在游戏未有发行之时我就下断言本作要比悠远传说的制素还要高上一筹。如今终于等到了游戏发售，刚刚进入游戏时我几乎被眼前的画面吓倒，说实话，我没有想到本作的画面素质比起前作下降了如此之多。但之后的流畅让我们感到了一丝欣慰，游戏虽然画面素质一般，但在剧本，人设，地图与战斗设计方面都非常优秀，有种让人重温传统RPG的欣慰感。但游戏的迷宫有些过于烦琐……令过程有点拖沓。

A

本作中的解迷要素相当出色，如果喜欢解迷的玩家千万不要错过，不过需要拿出大量时间来思考。

[点评人:北斗]





合金装备索利德3·生存

相信有不少人在实际接触到本作之前会认为这次的"MGS3生存"有骗钱的嫌疑，不过事实证明这绝对值得喜欢本系列的朋友们入手珍藏。三张内容完全不同的光盘各有特色：加入不少新要素的"食蛇者"原作、完全免费的ONLINE对战版游戏、复刻自MSX平台上系列最初的两代作品、重新剪辑后的动画片段、与PSP的联动、BOSS DUEL模式的加入以及大量让人绝倒的恶搞动画使得这次的"生存"内容相当之丰富。

PS2	游戏原名:メタルギア ソリッド3 サブシスタンス			
	KONAMI	6980日元	2005年12月22日	CERO 18
谍报动作	DVD-ROM	日版	1-8人(ONLINE)	83K以上

史上最超值的游戏捆绑套装非本作莫属！三张光盘内容丰富完整再现MGS魅力！

合金装备的"完整版"发售方式，其实早在PS时代"INTEGRAL完整版"和"VR MISSION"两款作品中就已经开始了，之后MGS2的"实体"也获得了玩家们的大好评，所以自从"MGS3食蛇者"发售后，"生存"的推出就已经是势在必然之事了——就像光荣的35系列每次都会推出猛将传一样。这次的"生存"套装共有三张光盘，之前曾经有不少玩家怀疑其有骗钱之嫌，然而不但这三张盘都做的相当有诚意，再加上价格也和普通PS2游戏一样：6980日元。而当我们将这三张盘依次放入PS2后就会发现，这次的"生存"不但是超值，而且还是非常的超值！

第一张盘的主要内容是MGS3食蛇者，不过这张盘可不是单纯的"复刻"，游戏中加入了许多新的迷彩和服装，比如一开始就有的许多国旗图案的面部迷彩，此外几个BOSS的打法和难度也有了一定的调整，当然整体而言变动还是非常小的。新加入的所谓第三人称视角使得游戏时的视野范围更加开阔，操作性也得到了进一步的加强。这次新增的影院模式"DEMO THEATER"并不是一开始就有的，而是需要记忆卡中有MGS3的记录；让人感到体贴的是，即使这只是刚开始的进度而不是通关记录都能够在影院模式中看到全部游戏中的动画小片断和一个"特殊"的动画片断。在这个模式下我们就会发现为什么本作的游戏级别在日本被定为"18岁以上"了：因为虽然实际游戏中没什么血腥、色情之类"成年向"的内容，但相信玩过MGS3的朋友都知道不少动画片断播放中时按R1键是能够进入"偷窥"模式的，至于能"偷窥"到什么，大家就天知地知你知我知了……感觉最近不少日本厂商都喜欢打"18岁以上"的招牌了，例如前不久的"龙如"和这次的"生存"；当然，游戏本身的素质都是极好的，只不过厂商们到底打的什么算盘我们就不好妄加揣测了。比较可惜的是，这次的"生存"没有像以往那样加入VR MISSION，也许是KONAMI怕东西太多太杂容易分散玩家的注意力吧，其实我们的态度一向都是"多多益善"的。

其实本作的重点还是在第二张盘上，而第二章盘中的ONLINE对战模式更是这次"生存"的重中之重，厂商为此还特地制作了一段ONLINE版专用的开场动画，而KONAMI在游戏发售前的发表会上也屡次表现出对ONLINE版的重视。如今用PS2上网对我国玩家而言也并非太过遥远之事——当然，最关键的是，本作上网对战是无需支付费用的，这无疑为我国玩家省却了许多麻烦；而网上游戏ISO和ID的放出更是使得没钱买正版的朋友也能凑个热闹，尽管小编认为本作确实值得收一套正版。从实际表现来看，这次的MGS ONLINE对战部分本身素质只能算是中上，但多人的乐趣和MGS系列的魅力却使得趣味性大大提升了一个台阶。

如果记忆卡中有MGS3通关记录的话就能在第二张盘上玩"BOSS DUEL"模式和"SNAKE VS MONKEY"模式。"BOSS DUEL"也就是类似恶魔城"BOSS RUSH"一样的模式，需要连续和所有BOSS单挑，这个模式也是许多MGS FANS们一直一来强烈要求加入的，如今终于如愿以偿。"SNAKE VS MONKEY"模式中加入了不少新的场景和关卡，不过由于小编个人对"捉猴"一类的游戏没多大兴趣，因此不论是MGS3还是这次的"生存"都只是草草将它们完成一遍了事。"生存"与PSP版"ACID"的联动对我国玩家而言意义不大，一则我国PSP+MGS玩家数量有限，二则PSP上那个卡片版的ACID实在是有损MGS的威名。综合来讲，这几个模式本身意义并不大，但对"生存"这种完整版而言确实必不可缺的部分，正是因为有了它们，才使得游戏内容更加丰富多彩。

这次附赠的MSX版"MG"和"MG2"其实是系列铁杆必完的，MGS系列其实最早并非诞生自FC上的那款"METAL GEAR"，而是于1987年在当年MSX主机上发售的第一款作品。MSX硬件销量的颓势和当年我国玩家手头拮据等原因造成了即使不少MGS的忠实铁杆都没有机会接触最初的这两款作品，这次借机会温故知新相信也是小岛的用意所在吧。虽然几乎是完全复刻，但同样小岛也没忘在游戏中加入恶搞风格，比如1代最后决战前BIG BOSS让我们关掉MSX电源的指令这次也相应的变成了关掉PS2的电源，2代的对话中甚至还加入了对系列全球一千多万份销量进行歌颂等台词……感觉比较别扭的就是，MGS3中的主角BIG BOSS在这两代作品中是作为游戏的最终BOSS登场的，并且在MG2最后被SNAKE用火焰喷射器活活烧死……虽然在历代作品中我们早已知道这个解决，但在一张游戏中同时经历了从主角到敌方总BOSS角色之间的转变，还真是让人不得不感叹啊。



↑《搏击玫瑰》中的当家花旦也在网络对战模式中登场。

值得一提的是，MG两代作品中剧情尤其是角色立场的转变也是颇为让人唏嘘的一点，1代中那些曾经的战友和被救助的对象到了2代却反过来成为了SNAKE的敌人，果然世事无常。

尽管在镜头的运用方面仍然有着一定的不足，但是重新剪辑后的超长游戏动画完全可以单独拿出来当作一张大片来欣赏的，而"SECRET THEATER"模式中大量的恶搞动画绝对会让人捧腹不已；小编在观看这些恶搞动画时就是一边骂着小岛的"缺德"一边笑到前仰后合。能将一款原本有"骗钱之嫌"的游戏做到这么超值，小岛的诚意在此充分表现了出来，可以说本作是所有喜欢MGS的玩家都不能错过的游戏。

A



【点评人/无无】作为MGS系列的一个回顾，本作还是有一定的收藏意义的。而且游戏中的一些细节，尤其是视角等方面地方的变动使游戏操作起来更加的人性化，无论是想回顾系列第3作的老玩家还是新手，都会比较容易接受。游戏比较出彩的地方还是ONLINE模式，很多人在一起玩游戏的乐趣无疑会增加许多。这个作品KONAMI并没有实行收费服务，而相对地可进行的游戏模式还是比较多的，尤其是网络接入过程的简便，也使我国玩家有机会享受一把网战的乐趣。对于系列FANS来说，这碗冷饭足以让他们吃得心里亮堂堂了。

B



【点评人/猴子】MGS系列的每一作都是让玩家惊喜不已的神作，这一次当然也不例外。除了3代的本篇采用了完全自由视角之外，第二张盘上的在线模式令所有能够上网的玩家为之欣喜若狂。MHS3S的网战与CS有相同和不同之处，N个可供选择的对战模式各有其独到的乐趣。而且KONAMI的连线对战完全不需要收取任何费用，拥有7字头PS Two的玩家可以直接把机器连在网线上就可以游戏（当然最好还是要用正版，不打补丁的D盘服务器是不认的），真是趣味十足。此外Disc2里的Metal Gear和Metal Gear 2都是全系列的原点之作，不可不玩。

A



【点评人/荇菜】从MGS2资料片"实体"推出并且获得了一定好评之后，本作的推出就已经是顺理成章的事情了。热门作品不但要系列化，而且还要"资料片化"、"加强版化"，现在业界盛行的这股风气让人不知道是该喜还是该忧。不过就作品本身来讲，还算是很有诚意，光盘就有三张，而且其中新增的内容也确实不少。网络模式受到了很多玩家的关注，不过我个人认为MGS这一类型的游戏并不适合改成网络对战的方式，难以保持原有的韵味。新视角模式的加入也难以让人完全满意。总的来说，本作的收藏意义大于实际游戏意义。

B

将第二张盘中包含的复刻版MG和MG2打穿并存储通关记录后可直接在这两款游戏的标题画面新增BOSS SURVIVAL模式。

【点评人:猴子】





王国之心2

Square-Enix和Disney联合制作的《王国之心2》终于赶在圣诞节前在日本发售了。本系列汇集了许多迪斯尼经典动画的角色，所以自前一代开始就一直是Square（当时未合并）的摇钱树。而且本系列也是在主机阵营界限分明的时代出现的不多的能够在SONY家用机和Nintendo掌机上同时出现的重量级作品。相信这部作品一定会给双S（Square-Enix及SCEI）带来丰厚的利润。

PS2	游戏原名：Kingdom Hearts II			
	Square-Enix	6800日元	2005.12.22	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	86K



时隔3年 两大巨头再度联手缔造完美童话！仅仅3天 百万首发销量创造惊人商业奇迹！

从原Square在PS2上推出《王国之心》系列的第一部开始到现在，已经有整整3年的时间了。在这三年里，Square经历了与Enix合并、重返任天堂阵营、陆续推出《王国之心》国际版、最终混合版以及GBA版《记忆之链》等事情，而这个系列也在全世界玩家心目中深深地扎下了根。关于《王国之心2》的官方消息早在一年多以前就开始不断有猛料爆出，新加入的迪斯尼人物和原创反面角色吸引着每一个《王国》迷。

本作以全新的角度展开叙述，故事的舞台从迪斯尼世界转移到一个名为“晨光镇”的地方，而冒险的少年也由索拉变成了罗克萨斯。读者们在结束了一开始的序章之后，惊异地发现原来故事的真正主人公——索拉沉睡在这个少年的心里。虚虚实实的情节使玩家们如入云里雾中，而笔者也一度产生了“这部游戏的编剧是不是小岛秀夫”的错觉。直到故事正式开始，才发现原来一切都和原来的几部作品有着千丝万缕的联系。原先一代中的“无心”怪物，在记忆之链中登场的神秘黑衣组织“十三机关”，前作最终混合版里下落不明的童话国王米老鼠，以及在一开始处于休眠状态的索拉和他的两个同伴……初次要把这些剪不断理还乱的东西弄清楚的玩家们如果不能找到专门的相关网站，那么就得花上百小时把原先的几部作品全部玩明白才行。从这个角度来讲，《王国之心2》应该是专门对应fans的游戏才对，按照这个标准，它的销量不应该超过30万。

然而本作在发售3日内就达到了百万的销量。如果说这里面包括了圣诞节购物风潮和史艾铺天盖地的广告宣传因素的话，那么其他的游戏厂商应该也做出了相同的努力。那么这样看来，能够让这部游戏登上百万殿堂的因素，就只有Square-Enix和Disney的牌子了。由N多个童话故事构成的剧情加上野村哲也描绘的少男少女，使这部游戏成为一个全年龄制霸，老少皆宜的大众作品。再加上众fans们望穿秋水的等待，使许多并未接触过《王国之心》的玩家们也跃跃欲试。所以本作一出，就借助圣诞购物的东风轻松达到了100万的销量，在一个游戏业低迷的国家创造了一个童话般的商业奇迹。

话又说回来，把这部游戏的销售成功完全归结于“依靠牌子大做宣传”也确实不够公平。因为原Square的编剧在编写这个游戏剧情的时候的确是不惜采用了极大的手笔，而且其中煽情的部分也着实感动了许多玩家。而本游戏的另外一个亮点就是新的迪斯尼人物在故事中登场。除了上一代中的人物外，《蒸汽船威利》、《狮子王》、《阿拉丁》、《花木兰》、《彼得潘》、《加勒比海盗》等经典作品中的角色也登陆到王国之心的故事中，使玩家们在索拉等人的带领下进一步感受到迪斯尼世界的魅力所在。以前看过迪斯尼动画的朋友们一定会对这些熟悉的角色感到十分亲切吧，想不到这些人物（动物？）居然会和自己在电影屏幕以外的地方相见，而且是以游戏的形式。《王国之心》系列给我们带来了新的视觉享受——以前那些对游戏怀有偏见的人，见到这部游戏之后应该无话可讲了吧。



就这样，《王国之心2》在占据了天时、地利、人和的大形势下，保持了良好的销售业绩。这也从另外一个方面揭示了游戏市场的规律——一部游戏要热销，除了作品的本身质量要优秀之外，还要有优秀的市场策划、宣传和群众基础。而现在日本市场的一个特征是LU化的游戏受欢迎的程度显然比CU游戏要高，游戏的内容越贴近流行生活，其销量越高。这也是游戏作为“轻松娱乐”的“大众艺术形式”所应该遵从的一种规律。

说实话，这种“约定俗成”的规律确实使游戏脱离了以前的路线，在某种程度上走进了一种“恶俗”的怪圈。但是不要忘记，一样事物究竟“俗”还是“不俗”，是由多数人的眼光决定的。在游戏作为人人皆可娱乐的艺术而存在的时候，“大俗”与“大雅”的距离并不遥远。游戏开发商最终是需要以经济上的获利带动下一轮游戏开发的，而在激烈的竞争中生存下来的游戏必定是“多数人肯购买的游戏”。

当许多曾经在一个时代活跃的老玩家们（包括我自己）叹息游戏业界人心之不古也久矣、世风之日下也滥矣的时候，新的玩家们早已经怀着平常的心情，去体验新的游戏了。我们本应该看到游戏中不断闪现的亮点，经过和主人公同甘共苦的种种磨难之后，在游戏结束的那一刻找回自己久违的感动。

A



【点评人/无无】看得出来游戏是志在一搏，虽然仍然请到了日本天后宇多田光献唱，但似乎光妹发胖之后对音乐的理解也走了偏差，总觉得没以前好听。游戏也没能让人感到有太多惊喜，虽然新加入的要素不少，但总感觉游戏系统对新系统要素的支持并不是很到位，尤其是特殊动作系统，感觉提示总是不能到位，实在不是很体贴。此外游戏流程看得出刻意想做得宏大，但却只能给人拖拉的填充物感觉，总的来说这部作品有不少可圈可点的地方，但是对于年龄层偏高的玩家来说不是很实在，毕竟迪斯尼的招牌还是给小朋友看的多。作品立意也有限，称不上是什么大气之作。

B



【点评人/北斗】万众期待的大作，游戏刚一发售小编就迫不及待地入手了。首先要提出批评的就是本作的主题曲，虽然演唱者仍然是宇多田光，但说实话和初代的主题曲“光”相比实在逊色太多。这次感觉游戏刚开始的节奏厂商没掌控好，将最初罗克萨斯的剧情进行完到索拉再度出场的三个小时游戏时间实在是过长了些。本作中新加入、通过三角键发动的特殊动作系统虽然很有创意，但在眼花缭乱的BOSS战中还要分神留意屏幕左下角的特殊动作提示实在是不够体贴。之所以提出这些缺点，是因为除了这些不足之外，本作就差不多是一款完美的游戏了。

A



【点评人/荇菜】众多游戏卡通明星汇聚一堂、顶级RPG厂商S·E鼎力打造、再加上前作的绝佳口碑和发售之前的强大宣传攻势，《王国之心2》几乎没有失败的可能，而日本市场的首发销量也证明了这一点，等到美版发售的时候想必能够掀起更大的热潮。拿游戏本身来讲，无论是主角人设还是游戏风格，本作比起前作来都更加成熟。但在我个人看来，却恰恰失去了那种清新可人的韵味。新人物、新场景的加入，角色动作也更加丰富，这些都是好的变化，但是真正值得赞赏的进化却不多。比起前作，本作缺乏的是那种让人“眼前一亮”的魄力，不过整体素质仍然一流。

B

不知道没有接触过本系列的玩家们对迪斯尼的作品是否感冒，如果是的话，绝对要尝试一下这部游戏和动漫真正合璧的游戏。

[点评人:小沛]





死或生4

《死或生4》是目前所有已发售的Xbox360游戏中最能够吸引小沛的，不过当小沛使用雷芳通关6遍之后，却再也打不出什么隐藏服装，这对于钟情隐藏要素收集的小沛来说的确受到了不小的打击。因为小沛家里没法上网，于是每天只能在单位里体验网络对战的乐趣。不过玩过之后才发现，有了网络的支持，这款游戏才真正能称得上是进入次世代的作品。

X360	游戏原名：Dead or Alive 4			
	TECMO	8140日美元	2005.12.29	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-16人（online）	1MB



绝代佳人再现巾帼风姿，热血男儿又落陪衬冷场。另类格斗难登大雅之堂，网络对战方显英雄本色！

经过了两次延期，TECMO终于把这款格斗大餐奉献到了Xbox360这台次世代主机上。长久的期待对于一款游戏来说并不见得就是好事，在这么长的时间里，Xbox360上的游戏都有太重的欧美风格了，相信很多中国的玩家也不很喜欢那么多的第一人称射击，所以很多玩家对《死或生4》抱以越来越高的期望，所以这款游戏假如有什么不足将会使玩家非常失望，事实如何呢？我们可以在下面一起讨论一下。

首先说说这次《死或生4》与3代或者2代终极版相比的画面进化。我们都知道《死或生3》是Xbox初期的作品，所以其画面表现有很多不足，4代同样也有这种问题，原因无非就是没能吃透主机的性能。老实说，它的人物细致程度与《死或生2终极版》相比进化不大，尽管TECMO在头发上下了不少功夫，可是表现出的质感依旧很不理想。似乎头发还是垂感和硬度上过于夸张了，以致于长发在肩膀上就像面条一样，根本不像原本那么轻。还有人物的脸部特征，好像跟上一代没有太大的区别，细致程度上只有略微的提高，特别是在一般电视上看，几乎没有什么区别。至于衣服的质感，这一作还是相当出色的，例如相布的纹理、皮革的反光还有皮毛的刻画都非常细致，每一种服装都像是真的一样。

在画面进化方面，最值得称赞的是背景。面积变大首先是感觉最明显的，举个简单的例子就是隼龙的场景。首先开场的时候只不过是在一间满是屏风的房间，给人的第一感觉就是拥挤，可是随着一扇扇的屏风被打掉，这间屋子逐渐变得越来越开阔，纵深感非常强。可这还没完，当你把对手重重地踢向墙壁时，又一个惊喜出现了。原来墙上有暗门，而里面是一个相对较小的空间，和几根雕龙的柱子。这样的设计在游戏中已经让玩家兴奋不已，本以为终于发现了这个场景中的隐藏空间，可当你再次将对手撞出对面的护栏时，你就真的应该感动了，原来外面的场景才是最宽广的！刚才的屋子只不过是冰山一角。这样的场景设计不只此一例，几乎每一个场景都有值得你探索的地方。以致于本作还有另外一个乐趣，那就是选择练习模式，然后在每一个场景中探索每一处有可能进入的空间，那种发现新大陆式的兴奋感，决不亚于观看华丽的通关画面。

除了面积大，本作在周围环境中加入的其他因素干扰也非常有意思。例如马路上来来往往的汽车、草原上奔驰的猎豹还有生活在远古时期的恐龙等，不要以为它们还和以前一样是装样子的摆设，在这一作中它们可是要登场的，很有可能你一不小心会被这些家伙费掉不少体力。不过你也不用担心会被这些外来因素影响到比赛的胜负，因为本作已经取消了上作中可以"摔死"或"撞死"的设定，因此在对战中会稍微公平一点。



上面说了不少本作在视觉效果上的特点，下面我还是要说说这款游戏的系统。众所周知，《死或生》1代的舞台非常小，而且一旦被击出场地的损伤也很高。《死或生2》的当身技威力惊人，而且发动非常简单，因此在对战时造成每一个人都不敢轻易发起连续进攻。到了《死或生3》的时候，当身技的缺陷似乎得到了一定的改善，可一旦从高空掉落，如果体力不多的话就有可能挂掉，也就是说2代的缺点改善了，可又把一代的不足给继承了过来。《死或生4》又如何呢？客观一点说，本作如果和当今顶尖的格斗游戏比，其平衡性还有系统的规范性上都略显不足。首先要说的还是当身技，虽说这一作当身技的耗血量是依照对方招数的威力来定，可是威力依然不小，在很多时候使用当身技都是逆转局面的关键。而且由于使用方法太简单，包括我方在挨打的过程中也能发动，所以在对战过程中大家都会频繁使用，这对打破进攻的连贯性有很大的影响。

在系统方面还有一个改变就是难度加大了，玩过前几作的朋友应该明显感觉到，本作由于在人物的动作上做得更为细致，以致于在挨打之后摆出的动作也越来越真实，这样造成的后果就是挨打后的硬直时间变长了，此时的敌人便可以轻易发动浮空技等强力的连击，有时候看着自己的角色被打得东倒西歪，虽然感叹其真实度的增加，却也无奈于接下来敌人更加疯狂的进攻！如此一来，在对战时首先打中敌人就成为最关键的战术。

最后再说说大家比较关心的服装吧。Xbox上的几作中，每一个人都有20套左右的服装，本作既然是最新的次世代主机大作，那么服装数当然不应该减少。但是很不幸，如果你不能上网，那么本作将会是服装最少的一作！小沛最喜欢的雷芳仅有8套！而她竟是所有角色中最多的，还有一些男性角色只有3套！喜欢收集服装的朋友一定要注意，如果你家里的环境不方便上网，那么就不要尝试这款让人伤心的作品了。

B



【点评人/唯夜】怎么说呢，这系列估计也就这样了，再想有发展必须换制作人。我们不对它在格斗方面的表现做什么指望，制作人原本也真心地没打算把它做成FTG——但注意是"原本"，这次的4代居然真想去做格斗了，从铁拳和VF那里东抄西学了一堆东西过来，结果搞成了"四不像"，打击判定、动作、受创硬直等等莫名其妙。另一方面，游戏的背景描绘得很不错，一些细节之处的材质贴图和光源变化做得很到位。但整体人物形象比之以前可就缺乏进步了，尤其是海带般的长头发，我实在难以忍受。作品可以一玩，但却不值得咀嚼。

B



【点评人/大怪】游戏在推出之前，大怪仔细看了宣传动画和官方公布图片。感到角色本身的塑造力度不够，但游戏的背景和操作架构方面在前作的基础上有了长足的进步。当亲自接触了游戏之后才发现我认识的武断，由于人设与前作出入不大，所以在宣传片中所看到的不清晰造型完全蒙蔽了我的眼睛。角色本身在发质，服装材质与光影效果方面与前作相比绝对是大幅度提高。因为XBOX360的强大机能，画面整体渲染效果华丽而异常真实。游戏中互动且细致入微的背景甚至可以影响战斗的进程，客观地说本作是一款进化明显的、独一无二的视觉系经典。

B



【点评人/风林】远超现行游戏素质的最强家用机格斗游戏，系统更完善，攻防节奏更快，让人大呼过瘾。新加入的角色没有像其他格斗游戏那样打乱游戏的平衡性，相反本作在每个人物上都做得相对全面，没有绝对压倒性的强弱角色存在（总BOSS除外）。游戏加入了大量隐藏要素，对于狂热于HALO的木某人来说，加入斯巴达458更使这款游戏的收藏价值提升（大笑），而不是再像前作那样简单追求"薄透露"效果。DOA4并不单丰富了服装及隐藏要素的收集，更好的打击感及出色的系统使游戏在对战上的乐趣大大增加，尤其是LIVE对战，绝对不要错过。

A

TECMO这次的游戏制作意图是越来越明显了，什么都不用多说，大家看看每一位女性角色的结局画面，除了瞳之外都有点H。



FINAL FANTASY IV ADVANCE

最终幻想系列正统作品又登陆GBA啦！不管有多少人会把这部作品当成是冷饭，笔者可是一定要玩的。 □文/猴子

GBA	本刊译名 最终幻想IV Advance			CERO 全年龄
	SQUARE ENIX	4800日元	2005.12.8	
角色扮演	卡带	日版	1人	64M



本作作为SFC主机上的第一部FF，能够重新制作并在任天堂的掌机上发售，其意义自然非同寻常。Square Enix和Nintendo还专门为本游戏发售了限定版的GBM主机面板，其色调与游戏十分搭配。

大感动！原超任平台FF第一作转战GBA！

STORY 主人公谢希尔（セシル）是一名暗黑骑士，担任巴隆（バロン）王国的王牌作战部队"红翼飞行团"的队长。他所归属的王国倚仗着强大的飞空艇在世界各地掠夺资源，并且从其他国家抢夺水晶（クリスタル）作为能源的后盾。在皇帝的派遣下，谢希尔和战友凯因（カイン）一起前往迷雾之村（ミストの村）执行任务。但当他们到达村子之后，他们随身携带的行囊突然闪现出邪恶的火光，里面的炸弹指轮引发了火灾，将村子里的居民几乎全部杀害。当他们试图保护村中唯一幸存的小女孩时，那个孱弱的孩子突然召唤出强大的地震守护神，转瞬之间，整座村庄被夷为平地……



本作原先是SFC平台上的第一部FF作品。1991年推出的SFC版FF4限于当时技术上的因素，仍然没有使用汉字显示，而是采用了和FC版一样的全假名，但这并不能否定本作优秀的品质。本作曾经先后移植到PS、WSC等平台，而这一次转战GBA则是众望所归。从系统上来看，FF4更接近FC版的FF2。以前玩过GBA版《FF Ⅰ·Ⅱ》的玩家们应该不会陌生。而FF系列中的标志性要素——魔法、召唤、飞空艇和牵动剧情的水晶都在4中有很明显的体现。虽然FF4的总体质量仍然不及后来的5和6，但是作为FF历史上里程碑式的一作，它值得让所有的FF fans去玩。

即时战斗系统

FF4的战斗系统首次采用了即时回合制。说得简单一点就是用战斗菜单中右方的时间槽来确定角色出手的时间和先后顺序。敌我双方每次攻击都需要攒满时间槽才能发动。另外我方人员在施放魔法的时候会消耗一定的吟唱时间。敌人有可能会在这个空隙里向你下手，所以一定要小心。另外使速度发生变化的白魔法**スロウ**和**ヘイスト**可以分别使承受者时间槽的速度变慢或变快，对同伴或者敌人适当使用可以取得事半功倍的效果。（反之则会事倍功半……）



←对不同的敌人要采取不同的攻击方式，另外还要注意攻击时间的把握。

魔法、特技和召唤兽的使用

FF4的角色们每个人的职业都不同，除了主人公的特殊能力"暗黑剑"（**あんこく**）之外，其他角色也拥有自己独特的能力。如龙骑士凯因的跳跃攻击（**ジャンプ**），莉迪雅的召唤魔法（**しょうかん**），武斗家杨的蓄力攻击（**ためる**）和蹴散攻击（**けり**）等等，在战斗中使用会给敌人造成不同的伤害。在不同情节中必须使用特定角色的时候，就更需要注意这些特技的使用。

根据敌人的不同属性给予攻击

本作中敌人的"属性相克"系统得到强化。掌握了这些规律之后，一些貌似强大的敌人用很简单的魔法就可以将其KO掉，反之的话看起来很衰的小兵也可以让你全军覆没。FF系列传统的风、水、火、土四大属性在这里得到比较全面的体现，如水系敌人要用雷系魔法应对，僵尸系的怪物对其使用回复、复活等白魔法反而可以给其致命打击等等。随着剧情的逐步深入，主人公和伙伴们必须使用不同属性的攻击对付强敌。

GBA版的原创内容

作为新移植的GBA版，加入原创内容是很正常的事情。这次的FF4A除了和《Ⅰ·Ⅱ》里一样的怪物图鉴之外，还追加了更多激动人心的内容：在原先几个版本里，游戏后期不能再使用的人物（**ギルバ　ト、シド、パロム、ポロム和ヤン**）在GBA版中可以再度使用，只要在前往月球之前去往魔法之村**ミンディア**就可以把他们替换进队伍。另外在试练之山上会出现一个新迷宫，在里面可以找到这5人的究极兵器。此外在通关一次之后存档后可以进入新的隐藏迷宫接受挑战。

游戏初期流程

◆开篇

在魔法村庄**ミンディア**的上空，出现了一支飞空艇的队伍。这是巴隆王国的王牌军事力量"红翼飞行团"，他们的任务是夺取这里的魔法水晶。士兵杀害了看守水晶的魔法师。队长谢希尔在完成掠夺水晶的任务之后回到巴隆王国，因为质疑战争的正义性，被国王撤消了飞行团队长的职务，并且强令其与凯因带着一件东西前往迷雾之村。

◆迷雾之洞窟

从巴隆城出去之后首先在城下町买一些途中必备的东西（如回复药、眼药水、解毒剂等道具）随后沿着地图向西北方向行进，到达一处洞窟。通过这里之后就可以到达迷雾之村。但是在洞窟尽头有一只幻兽堵着出口。这只幻兽攻击力不高，但是有时候会隐身。所以要在它隐蔽起来的时候回复体力。

◆迷雾之村

谢希尔和凯因刚进村子，就发生了令他们意想不到的事情：原来他们带来的是一只炸弹指轮，它引发的巨大爆炸和火灾将村子里的人尽数杀害。原来这是巴隆王的阴谋：他想把这个村子里的召唤师全部杀光，以根绝自己征服世界的后患。得知真相的谢希尔和凯因后悔不已，他们在村子里找到一个还活着的小女孩。她叫莉迪雅（**リディア**），正守着自己母亲的遗体哭泣，洞窟里那只幻兽就是她母亲召唤的。莉迪雅把两人当成了杀母仇人，召唤出大地守护神，引发了强烈的地震……

◆沙漠中的小镇

当谢希尔醒来时，发现村子已经被夷为平地，莉迪雅倒在自己身边，凯因却不见了。没有办法，谢希尔只好把莉迪雅带到附近沙漠中的绿洲卡伊波村（**カイポ**）。莉迪雅虽然醒了过来，但是对谢希尔仍然怀有很强的敌意。当天晚上二人在镇中的旅店投宿，谁知一群巴隆王国的士兵半夜闯了进来，说要将迷雾之村的召唤师全部杀绝，要谢希尔把莉迪雅也交出来。看着这些丧失人性的同伴，愤怒的谢希尔向他们亮出了自己的剑！

◆拯救之旅

谢希尔击退了巴隆士兵，得到了莉迪雅的信任。同时他们听说有一位从巴隆城赶来寻找男朋友的姑娘得了重病，果不其然，谢希尔在一户民居中找到了萝莎。她因为水土不服昏迷不醒，在痛苦中还不停地叫着谢希尔的名字。看到这种情况的谢希尔心如刀绞。此时有人告诉他要救萝莎必须到安特林洞窟中寻找一颗叫"沙漠之光"（**さばくのひかり**）的宝石。事不宜迟，谢希尔和莉迪雅立刻动身前往沙漠东北方的地下通道，他们在那里遇到一位名叫德拉（**テラ**）的魔法师。他告诉二人要经过这里必须消灭掉挡路的章鱼怪。就这样，三个人一起走上了冒险的路程。当他们通过洞窟赶到沙漠中的另一座城堡的时候，却发现这里已经一片狼藉，红翼飞行团已经轰炸了这里……



↑谢希尔和凯因来到迷雾之村，他们携带的炸弹指轮释放出来的能量使村庄变成一片火海，一切的不幸从此开始。

FF4吸收了2代的许多要素，是系列中很具有代表性的一作。虽然本作在4、5、6三作中是表现最平淡的一部，但是作为2DFF作品中具有划时代意义的一部作品，它的分量不言而喻。继续期待5代和6代的到来！



GAUNTLET SEVEN SORROWS

客观地说，这是一款没有太多特色的动作游戏，打斗系统非常简陋，大多数情况下你只需要蒙头按键就能过关了，缺乏技巧性。不过游戏支持四人联机，也算是多人同乐的选择之一吧。

PS2	本刊译名：圣铠传说·七悲			
	MIDWAY	49.99美元	2005.12.12	
动作	DVD-ROM	美版	1-4人	132K以上



人设颇为出色，具有非常鲜明的个性，但是到了实际游戏中一看就完全不是那么一回事儿——这似乎已经成为很多美式游戏的通病了。《圣铠传说·七悲》同样也是如此，令人不由得有些许失望。

即使在混沌年代中也会永远延续的英雄史诗

《圣铠传说·七悲》采用的是人物与关卡分别存档的方式，当你的人物成长到一定程度之后你也可以用他重新打以前的关卡，或者使用这个人物与其他玩家进行联机游戏。游戏中有初学者、普通、困难和极难四种难度选择，大家可以根据自己的实力和人物的等级水平来选择合适的难度进行游戏。除了敌人的强度之外，难度选择还影响到角色的生命数量（续关次数）。



←「极难」难度下敌人的攻击力是相当可怕的，一定要非常小心。



↑在开始新游戏的时候可以选择读取之前已经升级过的人物进度。

特殊道具物品

在关卡中可以找到一些宝箱和可以破坏的瓶子等道具，在其中可以找到金钱或者食物，但有时候也会触发敌人。绿色的"水晶塔"是敌人的再生点，它会不断产生出敌人，将其破坏之后敌人就不会再生了。而蓝色的光点则是关卡中的存档点，当你使用的人物不幸身亡之后，如果还有剩余的生命，就会从最近的存档点处接续游戏。



↑蓝色的光点是存档点，如果你已经体力不支，就要尽量找到下一个存档点。

CHECK POINT 1 人物状态数值显示

❶人物头像。
❷人物当前所剩余的生命数量，根据所选择难度的不同，人物在每关步开始时得到的生命数量也不同。
❸体力槽，在关卡中可以通过获取食物来补充损失的体力。
❹魔力槽，使用各种特技都需要消耗魔力，魔力会自动回复。
❺经验值槽，当绿色圆球增长到五个时，人物就可以升级了。



↑屏幕左下角显示的是人物的各种状态数值，但是无法直接查看到人物当前的等级。

↓本作人物受到攻击时几乎没有硬直，不随时注意体力槽的话可能会莫名其妙的死掉。



CHECK POINT 2 基本动作系统说明

×键是普通攻击键，是最常用的技巧。□键是快速攻击，用来破除敌人的防御，对付手持盾牌的敌人有特效。△键是浮空攻击，能将敌人打飞到空中。○键是远程攻击，当面对使用弓箭类武器的敌人时可以发挥效用，但是游戏中的BUG有时候会导致用远程攻击杀死敌人无法获取经验值。R1键是特殊操作，用来打开宝箱、操作机关等等。L1键是防御，防御敌人攻击的瞬间按下□键可以使用反击技。十字键是特殊技能，使用特殊技能需要消耗魔力，最初的时候人物只有一种特殊技能，可以按十字键的下方向使用，以后还可以花费金钱购买新的特殊能力。R2键是必杀技能，是威力很强的大范围攻击，需要消耗大量魔力。推动右摇杆还可以使用击倒技，将敌人打倒在地，但是并没有攻击力。



↓特殊技能和魔法攻击是杀敌利器，应该根据实际情况灵活使用。

↑虽然人物的招式不少，但是最实用的还是普通攻击。

CHECK POINT 3 角色职业以及升级

	攻击力	魔力回复	体力
战士	6	1	4
瓦尔基里	3	3	5
精灵	4	3	3
法师	2	6	3

游戏中一共提供了四种职业让玩家选择，各种职业的初始能力数值各有差异，而升级上限则都是20。



←游戏中共有四种角色职业可供选择，不过职业的划分似乎与一般的游戏有所差别。



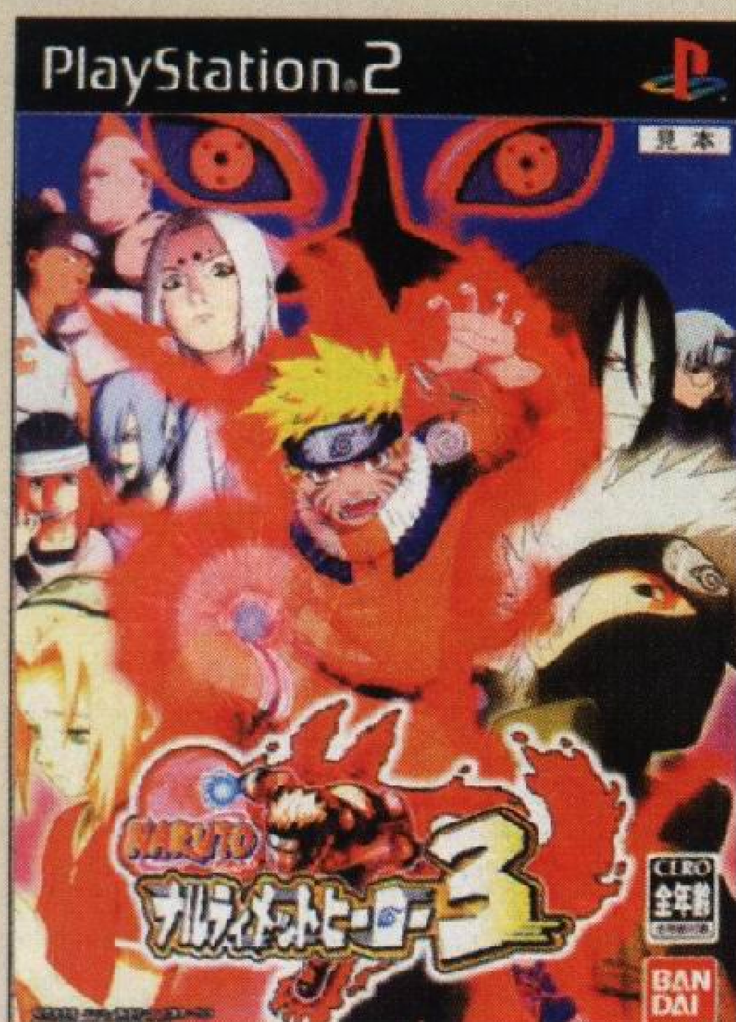
↑瓦尔基里是能力较为均衡的角色，体力值较高，在游戏初期较为实用。

↑法师则擅长大范围攻击，不过攻击力和防御力都较弱，需要较高技巧。

与好友协同作战享受翻倍的乐趣！

本游戏的战斗系统非常古怪，人物的各种招式基本上都没有硬直时间，只要连打一个按键就可以无限制地持续攻击。因此，建议大家找一个带有连发功能的手柄，能够省力不少，呵呵。

□文/荇菜





这次的“终极英雄3”内容相当之丰富，是绝对的超值作品，相信只要是喜欢火影的朋友一定都会爱上本作的。 □文/北斗

PS2	本刊译名：火影忍者NARUTO・终极英雄3			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2005.12.22	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1-2人	167KB



本作游戏模式非常之丰富，除了完成各种任务以及超级挑战上忍和中忍的“究极挑战模式”、以原著剧情为线索展开的“火影英雄录”外，还包括纯格斗的大乱斗模式等等。

全D级任务攻略

任务名称：的当て调整

出现场所	报酬金	报酬经验值
木ノ叶温泉	5000两	20点

接受任务后用地图移动的方式去木ノ叶温泉，在温泉门口接受挑战比赛玩迷你游戏。这个迷你游戏的进行方式和打活动靶差不多，考验的是玩家的反应速度，对面的小山上会不断冒出纸人靶，靶上标有按键的图样，只需输入相应的按键即可命中。因为这是比赛，所以还得和对手比反应速度，谁先击中靶子才能得分，另外手里剑在空中的飞行是需要时间的，也就是说离自己越近的靶子越方便打。注意纸靶中偶尔会出现穿着衣服的，这种纸靶代表平民的意思，不能攻击，否则的话会倒扣分数。一开始分数比对手少没关系，后期会出现几个大纸人需要许多手里剑才能打倒，注意大纸人身上有两个弱点的话是可以同时按两个键攻击赚双倍份的，这是拉开差距或是逆转的大好机会！



任务名称：木登り修业

出现场所	报酬金	报酬经验值
木ノ叶の森	2000两	40点

接受人物后去木ノ叶の森接受挑战，这个任务又是一个迷你游戏。比赛开始后双方均会不停地向上跑，我们要做的就是控制鸣人别撞到树枝上或是被上方滚下来的石头（树上怎么会有石头……）砸到。树上的那些道具需要尽可能多的拿到，它们大多可以大幅提升鸣人跑动的速度；建议用方向键控制鸣人的左右移动，用摇杆控制的话动作幅度太大，一不小心很容易就给撞倒，最先跑到树顶的一方获胜。



↑连续得到树上的道具的话，在树上跑动的速度会大增。



任务名称：卷物の中身

出现场所	报酬金	报酬经验值
アカデミー前	5000两	10点

这个任务虽然在D级任务列表中排在前面，不过建议还是稍晚一点再做，因为本任务需要和“色仙人”自来也PK，虽然他很明显是在放水，难度也不算小。接受任务后去木叶村中心最上面的忍者学校（**アカデミー**）门口接受委托调查自来也的卷物，然后在学校下面一点的楼房顶上找到自来也，对话后PK。完成任务的条件除了PK获胜外还要求在战斗中发动三次以上的替身术，替身术的发动方法是在即将受到对手攻击的瞬间按L2或是R2键；这两个条件需要都达成才行，否则任务失败。PK胜利后再去回复任务即可。

任务名称：ゲジマユ修业



出现场所	报酬金	报酬经验值
演业场	3000两	30点

这个任务是去演业场和体术达人李・洛克玩健美迷你游戏。比赛一共有三场，需要分别玩三个不同的迷你游戏，赢两场以上者获胜。第一场比赛是比单手做俯卧撑，只需连打圈键基本上就可轻松获胜；第二场比赛是做蹲起，来回按叉键和三角键即可，一个来回算做好一个，注意按的时候是不必按住蓄力的；第三场比赛是体





操材表演，左边的槽中会不断有按键图样落下，当起进入光标处时输入相应按键即可，后期有的按键图案是突然冒出的，速度也会加快，小心即可。

任务名称：キバを止めろ

出现场所	报酬金	报酬经验值
木ノ叶の门前	3000两	20点

接任务的地方是木叶村中心最下方的大门处，达成方法是VS牙并获胜。和“卷



物の中身”这个任务一样，要完成任务不仅需要在战斗中获胜，还得打出5连击以上。好在这个附加条件比较简单，把对手逼至角落一通拳打脚踢即可搞定，想要花哨一点的话可以接“↑↑○”发动螺旋丸等特技，小编曾经轻松打出过49连……

任务名称：かくれんぼ授业



出现场所	报酬金	报酬经验值
アカデミー前	8000两	10点

小P孩忍者们的隐藏训练，伊鲁卡身为一名老师竟然花钱雇我们帮他去找，真是一点敬业精神都没有啊……他们三人的隐藏地点是随机出现的，但都在木叶村中心，且都在外面不会钻进民家或是商店之中。下面列出他们最常躲避的地方供大家参考：忍者学校校园内的树后或是秋千附近、学校前面的楼梯底下、有小亭子的井边、大门前面的花坛下面、楼房的夹缝之中、房顶的角落等等。

任务名称：バックン捕获命令



出现场所	报酬金	报酬经验值
キバ家周边	4000两	15点

从这个任务开始，下面的几个任务全部是动物捕获，去村子右下牙的家附近找到木叶丸接任务找回他的爱犬**バックン**。任务开始后鸣人会套上一个纸箱子行进（好傻啊），屏幕下方提示的米数是离目标的距离，数值越小也就是越接近目标；右下角的指南针用来指示目标的方位。快接近目标时它会开始警觉，不停地用鼻子嗅和转圈，下方的信号灯为红色时一定不能乱动，得等灯信号灯至少是黄色以下并且目标没有正对着我们时再接近，最后按圈键即可成功捕获。

←去地图上绿色的点触发并完成各种支线剧情可以得到许多好道具和忍术。



任务名称：赤丸捕获命令

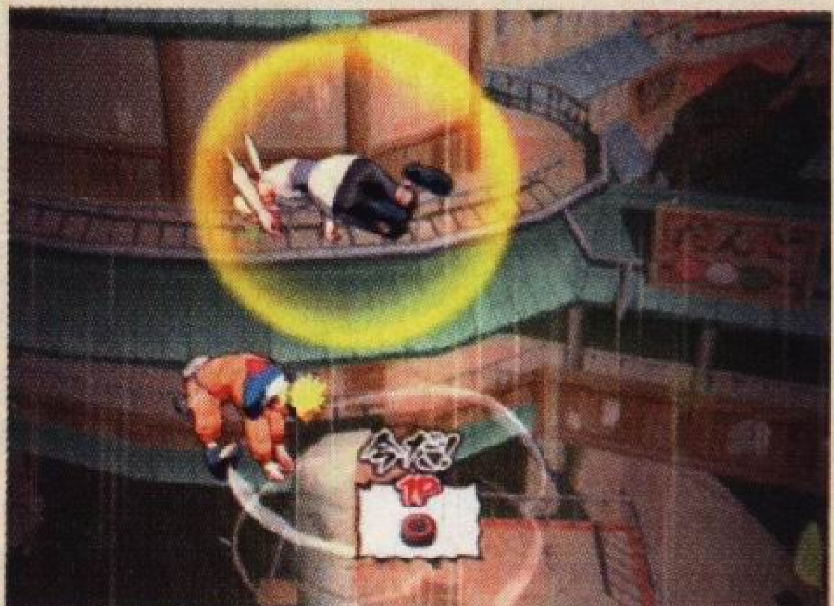
出现场所	报酬金	报酬经验值
やまなか花周边	5000两	10点

同样也是动物捕获，这次是牙的赤丸，基本捕捉方法和上一个任务相同，这里就不再赘述了。

任务名称：ガマ吉捕获命令

出现场所	报酬金	报酬经验值
木ノ叶の门前	3000两	20点

自来也的蛤蟆不见了，所以得去捕捉回来，和捉狗的方法差不多，不过在接近后蛤蟆是不会像狗那样转着圈儿用鼻子闻气味的，而是一边四处看一边说话，同样得等到其唠叨完后再继续接近捕捉。



任务名称：ガマ亀捕获命令

出现场所	报酬金	报酬经验值
川沿い	4000两	15点

捉完狗和蛤蟆这次该捉乌龟了，不过别看目标是乌龟，一旦接近时被发现它溜得可是贼快……这厮和自来也的蛤蟆一样也喜欢唠叨，或者说是挑衅，捕获过程中小心一点同样也很轻松。

地图上红色的圆点代表重要剧情点，是用来推动主线剧情发展的；黄色的圆点是在菜单中接受了任务之后出现的，需要过去找委托人接任务、找到目标完成任务、再找委托人回复任务；绿色的圆点则使一些分支剧情触发点。



義経紀

本款游戏通过义经的成长为大家讲述了日本古代源平战争的故事，玩家可以让心中的英雄在虚拟世界中再展雄风。　　**□文/雪飞**

PS2	本刊译名：义经纪			CERO 12
	BANPRESTO	7140日元	2005.12.1	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	91KB



本作上市前，我一直认为这款游戏又会是那种无双模式的杀阵游戏，但是入手游戏以后却让我大吃一惊，竟然是一款动作角色扮演游戏，而且做得相当精致，可以看出是厂商的用心之作。

STAGE1 鞍马山

平氏的首领平清盛将对手源氏一门全部斩杀，源氏残存的只剩下两人——源赖朝和牛若丸……

少年牛若丸（源义经）一直居住在鞍马山下，和淳朴的居民们享受着平静的生活，但年少的牛若丸并没有忘记武术的修行，经常一个人躲在山中苦苦修炼。一日牛若丸像往常一样来到了修炼的场所进行锻炼，忽然听到了一阵呼救声，虽然若丸年纪尚轻但依然不能见死不救，立刻进入深山救人。

由于是第一次战斗，敌人的能力都不强，可以在这里熟悉一下战斗的操作。方块键防御，叉子键普通攻击，圆圈键重击，尤其是防御，在这里一定要好好练习，以后的敌人的攻击意识和攻击力都不容轻视。走过第一个场景后会遇到怪物袭击御前静，而伊势三郎会赶来助阵，随后进入BOSS战。不过在这次的战斗中BOSS大天狗会抓起御前静逃走，只要和伊势三郎一起攻击即可。伊势三郎从牛若丸使用的武器看出，牛若丸是源氏的嫡流，由于自己也与平家有仇恨，因此正式的成为牛若丸的家臣（老师）。





↑→虽然年纪尚轻，但依然勇猛过人，面对平家士兵和怪物毫无惧色，源义经果然是少年英雄。

进入第二个场景敌人的数量增多，而且攻击意识也较有加强，不过在牛若丸身边多了伊势三郎这一强援，战斗还是相当轻松。在该场景的最下部区域内有回复体力的泉水。补充好体力继续前进，进入正式的BOSS战。在BOSS大天狗的周围同时出现杂鱼三只（消灭后过一定时间会再出现三只），最好是在将杂鱼消灭后再全力攻击大天狗。大天狗的攻击速度较慢，而且范围较窄，可以砍上两三刀之后立刻选择防御，如此循环不用使用药品便能轻松过关。在战斗胜利后会得到珍贵的道具，千万别忘了拾取。

胜利后不要着急进入下一章，可以先与村中人对话了解一下自己的身世以及源平战争的故事，与吉次对话后可以收到这名非战斗成员。与伊势三郎对话可以了解游戏的情报，并且可以进行修炼。虽然这次修炼不是固定的剧情，但是可以得到珍贵的金刚道具，又可以顺便炼级，因此最好不要错过。练习战的地图和敌人与前战基本相同，BOSS是三只强化的杂兵，如果对自己的实力没有信心，可以事先购买上几个药草以备不时之需。

STAGE2 平安京

搭救出少女后，牛若丸继续着平日的生活，不过现在有了名师，每天都在伊势三郎的指点下苦练，剑术自然是突飞猛进。不过好男儿志在四方，得知了自己身世的牛若丸更是不能一辈子蜗居在这小小的山林，因此和伊势三郎一起踏上了旅途。一走出鞍马山，牛若丸就发现远方有怨灵的气息，因此决定立刻去搭救那些受苦的百姓，伊势三郎自是欣然跟随。

进入平安京后可以与地图左下的公家装扮的人对话，接受消灭怪物为子报仇的任务：这个任务共有三个场景，最后一个场景进入BOSS战，从红色传送点可以传送到下一个场景。BOSS的攻击范围广但攻击速度慢，可以让伊势三郎在正面吸引火力，让牛若丸在背后攻击并注意使用药草为可怜的三郎回复体力。胜利后可以得到珍贵的金刚系道具。完成任务后与雇主对话可以得到伊势三郎的武器唐太刀。

进入平安京场景中的红色传送点可以进入剧情任务，这里增添了新的敌人。在一些场景中会出现"魔镜"功能是将战死的怪物复活，因此要优先将其击破。此外鬼火也会对玩家造成一定威胁，尤其是绿色的毒属性鬼火更会使玩家成为中毒状态，但好在移动速度缓慢，因此玩家可以快速跑动来摆脱鬼火的追击。最好路上节约一下药品的使用，因为随后要与牟庆单挑。胜利后牟庆成为部下，取代伊势三郎的位置与玩家并肩作战。最后的BOSS战不能大意，BOSS周围的两个杂兵会定时刷新，不过BOSS的攻击速度还是比较慢，但攻击力惊人，即使玩家选择了防御也会有很长一段的硬直时间，因此最好的方法还是绕到它的背后攻击。虽然这样做有失英雄之名，但毕竟是安全第一。

回到城里后发现吉次铁青着脸，原来是他的金钱被人洗劫，牛若丸自然不会坐视不理，立刻带上牟庆去讨伐盗贼。到达最后一层发现盗窃吉次金钱的竟然是怪物，战斗自是不可避免。BOSS是四只强化版的杂鱼，会吸血并且附加毒状态，战斗前最好准备好解毒药，胜利后可以得到珍贵的金刚系道具，还可以从吉次手里得到谢礼一千元。



STAGE3奥州平泉！

面对平家的迫害，在牛若丸面前只有两条道路：一是投靠兄长源赖朝，二是前往奥州平泉投靠藤原秀衡，在牟庆和伊势三郎的强烈建议下，牛若丸决定立刻动身前往奥州平泉。

新出现的敌人骷髅兵相当难缠，不但攻击力很高攻击附加眩晕效果，而且在受到攻击后会滚动回避，因此见到多个骷髅兵出现时最好是能闪就闪能跑就跑。进入某些场景后，没有前进的道路，需要破坏掉该场景中的建筑物才能继续前进。奥州士兵的装扮比较帅，能力也比以前的平家杂兵强上许多，战斗时候大意不得。穿过三个场景后会出现固定剧情，牛若丸一行被奥州士兵包围，但好在御前静出场解围，并且收得新部下那须与一。此后的战斗那须与一接替牟庆的位置，与玩家一起战斗。他是一名远程弓箭手，战斗时候尽量不要让他暴露在敌人面前。最后的BOSS是怨灵平国香，并且又有杂鱼帮忙骚扰。由于那须与一的攻击方式问题，玩家应该全力接下敌人的攻击，给弓箭手远程射击的时间。平国香比起以前的BOSS要强上一个档次，高攻击高速度，而且攻击方式多样，最简单的方法是在战斗一开始时，先不要理睬平国香，与那须与一一起全力消灭掉杂鱼。在清光杂鱼后，让牛若丸在正面防御吸引住平国香的火力，让那须与一在远处不断射击，也可以在防御住平国香进攻之后，让牛若丸进攻，玩家只要耐心防御便可轻松取胜。



←源义经队伍中的弓箭达人那须与一，远程攻击之王。



→牟庆在九条大桥战斗之后成为了义经的忠实部下。

在城市或者村庄中请经常与吉次对话并选择第三个选项，可以得到一些关于神铠的情报，并可以去收集，这些铠甲会使人物形象改变，并且可以影响义经的行动。

穿越时空的冒险，[波斯王子战记]

在时间的河流中，你总能发现一些闪烁着光芒的碎片。有些碎片可能会被历史的尘埃掩埋而失去光泽，但它们终究会被后来者拾起，重新吸引人们的注意……

Prince of Persia

他是高贵的王子，同时也是黑夜的战士。他的弯刀雪亮，他的肤色黝黑，飞散的时之沙召唤着他的征途，星月下高高的城堡是他的战场，陡峭的高墙是他通往杀阵的通途。一千零一夜的故事翻过了尘封的历史，时光流逝，曾经带领我们走入传奇世界的波斯王子再次拿起了自己心爱的弯刀，在日新月异的电脑技术陪伴下创造着永恒的神话。

□文/荇菜

传奇的诞生

王侯将相，宁有种乎——用这句话作为文章的开头也许是再合适不过的了。在这里我们要记载的是一段独一无二的传奇，你可以看到一个原本平凡的年轻人是怎样凭借才智而成为游戏界中的知名人物，你也可以看到一个出身卑微的贱民是怎样依靠勇气和信念成为尊贵的王子。这就是波斯王子的故事。

今天当我们谈论"游戏业"的时候，往往会以一些大的厂商作为范例。虽然人们仍然对于一些天才制作人的名字津津乐道，但是如今的游戏已经远非个体的力量所能决定。在这个高度分工的商业社会里，无论你是多么的才华横溢，也只能在整体的协作中担任某一个环节的工作。宫本茂不可能独自完成《时之笛》，三上真司不可能一个人制作《生化危机》，小岛秀夫也绝对没有办法不依靠其他人的帮助而做出《合金装备》……尽管他们作为最重要的主创人员而被玩家所熟悉，但游戏的成功并不能归功在他们一个人的头上。我们更多看到的是像EA这样的厂商，通过一整套的协作和管理系统，以"流水线"的方式最有效率地来生产游戏。

但如果将时空之轮倒回二十年，我们会看到一幅完全不同的景象。在20世纪80年代，游戏业刚刚蹒跚起步的时候，很多游戏都是由一个或者几个人所制作出来。游戏的程序员同时也担任剧本作者和美工，他们决定了游戏的一切。游戏的制作者们往往是凭借自己的兴趣和热情来创作，而很少考虑商业利益。尽管现在看起来他们当年的作品是如此粗糙和幼稚，但是其中无处不闪耀着个性的亮点。这是一个造就英雄的年代，乔丹·麦克纳（Jordan Mechner）就是这个年代的一颗明星。

麦克纳在纽约长大，他从小的爱好就是漫画、动画以及电影。根据他自己的回忆，在15岁那一年，他的父母给他买了一台Apple II型电脑，这使得少年时的麦克纳喜出望外，并且很快就沉浸在其中。他试着将自己对动画的兴趣与电脑结合起

为你讲述一段游戏史上独一无二的传奇

来，编写一些简单的动画程序，并且一步一步地累积着经验。对麦克纳来说，这是一个非常好的机会，能够让他展现才华、实现梦想。在学习的过程中，他试着编写了一些小游戏，不知不觉中他的作品逐渐成熟起来。

1984年，麦克纳刚刚20出头。此时的他正在名校耶鲁大学学习。课业并没有让他放弃自己的爱好，相反，他花了两年时间在Apple II上编写《空手道》（Kareteka）这个游戏，并且成功地将版权卖给了Apple II时代非常重要的软件提供商：Broderbund公司。喜爱动画和电影的麦克纳为游戏设置了一个故事背景：主角的家乡遭到了敌人的袭击，公主也被敌人掳走。于是主角孤身涉险，凭借自己的高超技艺将公主从魔掌中拯救出来。麦克纳甚至还在当时相当简陋的技术条件下尝试以电影式的叙事方式来表现剧情，在关卡中插入一些过场动画。尽管整个故事非常简单，但是比起当时普遍不重视剧情的其他游戏来说，《空手道》所带给玩家们的是一种完全不同的体验。《次世代》（Next Generation）杂志甚至称它给玩家带来了“史诗般”的感受。

结果，这个软件出人意料地卖出了50万份！在80年代，这本来就已经是一个足够好的数字，而考虑到它的作者只不过是一个初出茅庐的大学生，就简直可以称得上惊人了。市场的反应就是最好的检验标准，这证明了麦克纳对于游戏的理念受到了大多数人的欢迎。随后，《空手道》又被移植到了DOS、ATARI、FC等平台上。

也许是还没有决定好自己未来的前进方向，也许是认为自己应该先专注于学业。总之，在之后的几年中，他从游戏制作中脱身出来，专心攻取了大学学位。不过，兴趣和爱好对于一个人的一生往往起着决定性的作用，麦克纳不可能就此脱离游戏界。在《空手道》发售的五年之后，他的第二个商业性的作品问世了，这是一部划时代的作品：它的销量超过了200万套，所有的专业游戏媒体都毫不吝啬地给予它最高的评价。它被人们称作动作冒险类游戏的鼻祖，并且成为今后很多游戏模仿的对象。它开创了一个历史悠久的系列，而它也是这个系列中被移植版本最多的一作，机种平台包括Apple II、DOS、FC、MD、SEGA-CD、GB、GBC、SFC等等。它就是本文的主角——《波斯王子》（Prince of Persia）。



划时代的杰作

也许今天很少有人知道，《波斯王子》的主角其实并不是一个货真价实的王子。如果要给这个游戏一个确切的名字的话，那大概应该是“波斯驸马”。和《空手道》一样，《波斯王子》非常重视剧情刻画，在游戏中同样有很多过场动画和对白（当然那时候还不可能有语音对白，只是用字幕来表示）。

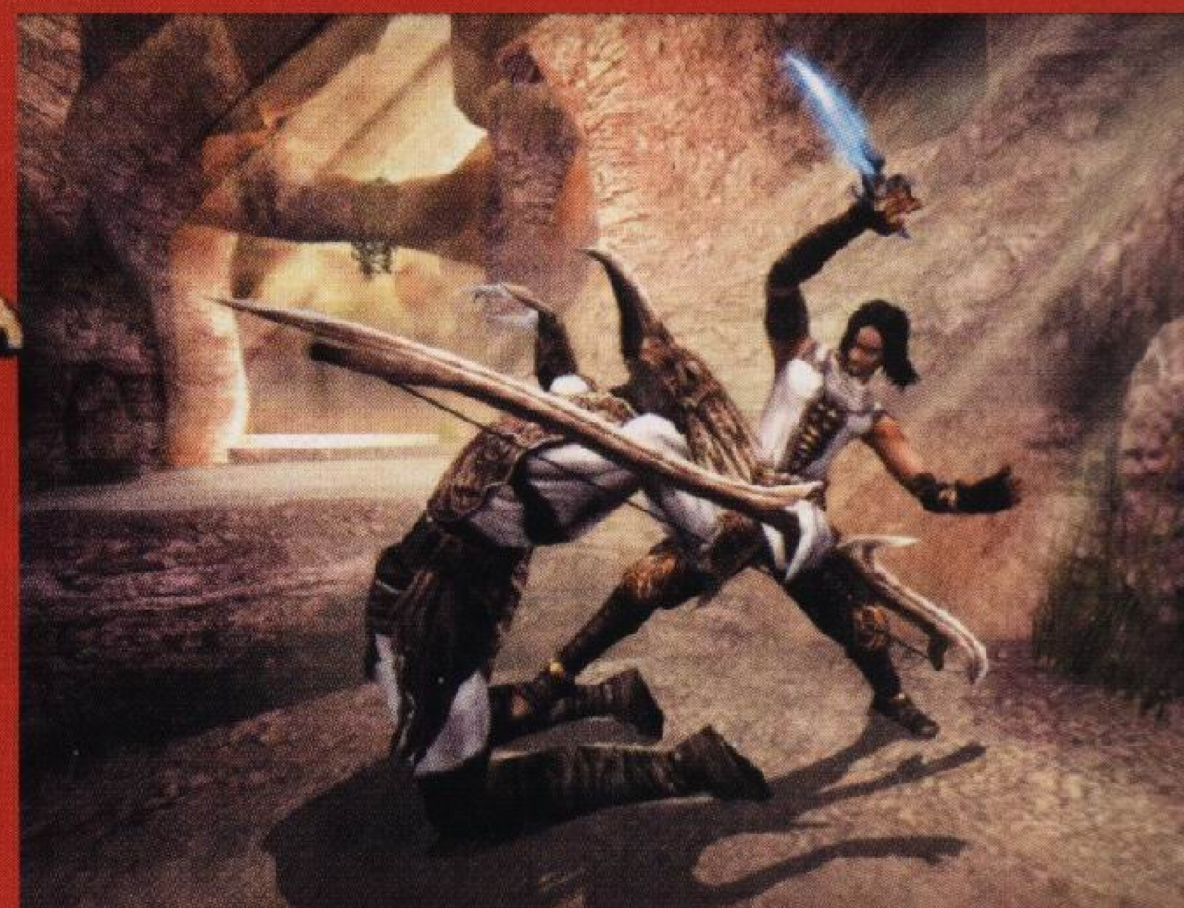
游戏的主角是一个贫民区出生的年轻人，他在巴格达降生，在混乱的街区长大。他依靠偷窃和赌博为生，打架斗殴也是家常便饭。不过这些只是环境使然，他的本质并不坏。随着年龄的增长，巴格达已经越来越无法容纳他，于是他偷偷登上了一艘商船，随着船来到了波斯王国的首都。冒险的天性驱使他去做一些胆大妄为的事情：他“借”来了一件华服，伪装成异国的王子混进了王宫。此时波斯的国王正在国外作战，大权由宰相贾法尔操纵。王子——就让我们称他为王子吧——受到了贾法尔的接见并且与他共进晚餐。当天晚上，王子在王宫过夜，命运之手将他带到了花园中，邂逅了美丽的公主。王子刹那之间就坠入了爱河，同时公主也被他英俊而充满野性的面庞吸引。然而不幸降临了，心怀叵测的贾法尔一心逼迫公主嫁给自己，他揭破了王子的伪装，并且将他投入地牢。同时，贾法尔在公主面前摆下了一个砂漏，告诉公主在砂子漏完之前必须做出答复：嫁给他，或者死。于是，王子必须在限定的一个小时时间之内逃出地牢，救出心爱的公主。当然，故事的结局是圆满的。王子最终打败了贾法尔，将他从高楼的楼顶击落。接下来，王子也得到了波斯国王的许可，能够娶公主为妻。

你现在还可以找到这个游戏的DOS或者FC版本来重温一下这部经典之作，但你也许很难理解它在当年所具有的特殊意义。这个游戏中的所有元素现在看起来都是司空见惯的，并没有什么特别的地方——然而如果换一个角度来看的话，当年正是《波斯王子》树立了这种游戏类型的标准，创造了众多的新鲜要素，并且被之后的游戏所模仿。正因为如此，它其中所包含的元素才会让你看起来如此眼熟。

首先要提到的一个小花絮是“动作捕捉”在这部作品中的运用：麦克纳让自己的哥哥在摄影机前摆动身体作出各种各样的动作，并且将影像输入到电脑中，以此为蓝本设计出王子的动作。相对于当时的技术水平来说，《波斯王子》中角色的行动显得流畅而逼真，这正是麦克纳兄弟俩合作的成果。这种方式当然并非真正意义上的“动作捕捉”，但是却表现了麦克纳领先于时代的想象力。

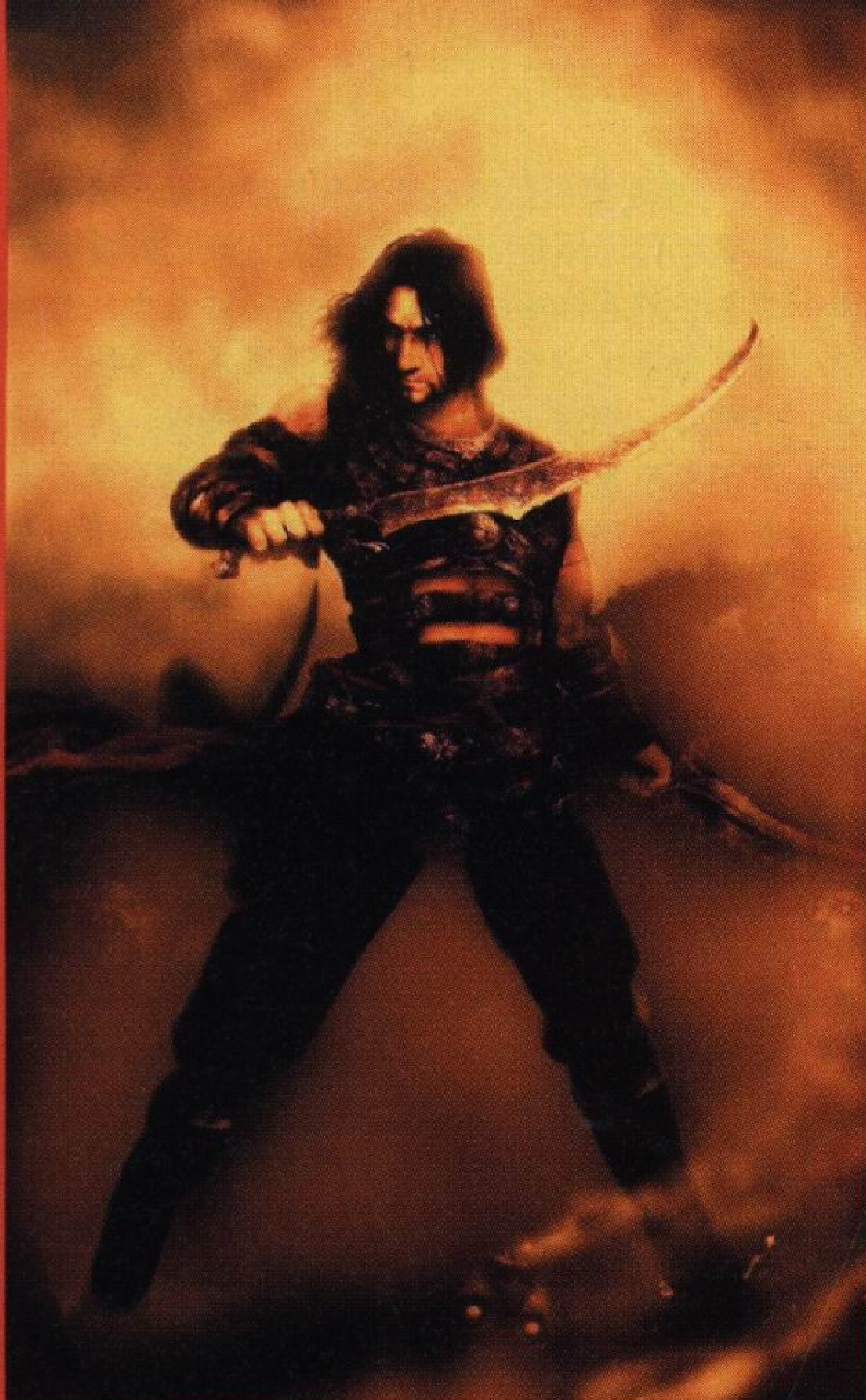
《波斯王子》并没有脱离当时所流行的平台类游戏的范畴，但是却给平台增加了新的含义。就像我们熟知的《超级马里奥》、《魂斗罗》等等游戏一样，这些游戏的关卡都由很多平台构成，平台之间的断续性对通关构成了障碍，玩家操纵的角色需要通过跳跃的方式来通过这些平台。而《波斯王子》则为平台增加了“探索”和“解谜”的元素。你不但要寻找隐秘的出路，也要在复杂有如迷宫的地牢中爬上爬下，小心跳过深不见底的大坑，躲开暗藏的尖刺陷阱。在这个游戏中，考验你的不仅仅是瞬间的反应能力或者对版面的熟悉程度，而更多地需要缜密的思考、谨慎的行动。《波斯王子》还引入了体力值的概念，在游戏中当你从高处摔下时，根据高度的不同，有可能只是摔伤，也有可能直接摔死。这比起同时代游戏“非死即生”的简单设定来说，显然是一个了不起的进步。此外，像游戏中的格斗系统和其他的一些细节都成为日后动作冒险游戏的范例。





影与火：成功后的思索

在《波斯王子》令人震惊的成功之后，麦克纳的名字迅速在游戏业界走红起来。很多知名的游戏厂商和游戏设计师都开始注意到这个只有25岁的年轻人。不过，正如前面我们已经提到的那样，在那个时候游戏制作者还较少地考虑到商业因素。在得到新的灵感之前，麦克纳并不打算为《波斯王子》开发续作。他回到了学校，在纽约大学学习电影制作，真正地走进了自己向往的电影界。对于电影，麦克纳同

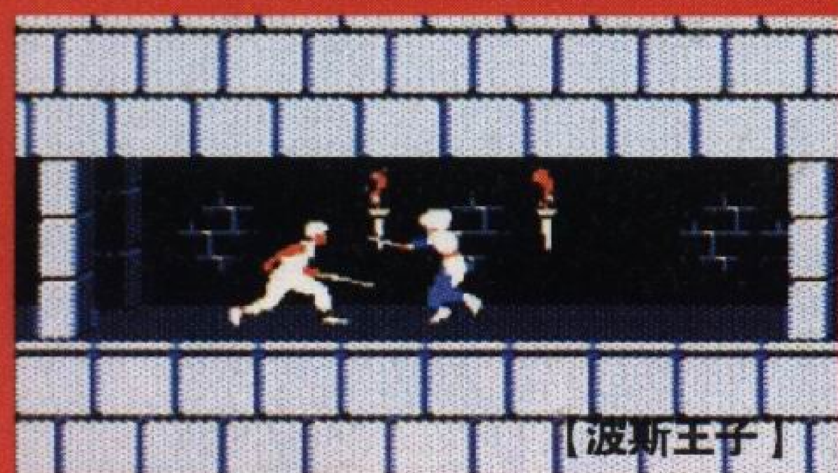


价这个游戏时所总结出来的缺陷之一。不过，从整体上看，《影与火》与前作仍然一脉相承。像绝大多数续作一样，它只是继承和发扬了前作的传统。游戏对剧情的表现仍然是重点之一，而且这次制作小组还采用了更加写实风格的图片来说明剧情。

《影与火》再次得到了人们的肯定。在一些专业游戏媒体的评选中，它夺得了年度最佳游戏的桂冠。但此时麦克纳本人却并没有被荣誉冲昏头脑。和所有具有远见卓识的天才人物一样，他敏锐地察觉到了在游戏发展过程中即将到来的革新。尽管他还不可能冲破时代的限制，但他已经发现在2D世界中他的游戏理念已经没有什么发展的余地。此后他参与开发了《最后的东方快车》（The Last Express）。这是一款传统的文字类冒险游戏，讲述在第一次世界大战前夕最后一班开出的欧亚特快列车上，一个青年发现自己的朋友被谋杀，于是要在列车上展开一场侦破。这个游戏的故事剧本相当优秀，开放程度也相当高，具有很高的互动性。玩家在游戏中作出的任何一个决定都可能影响到故事进程的发展，并且导向多个不同的结局。这个游戏耗资高达500万美元，由40人的团队开发了将近四年时间。麦克纳本以为这是一个新的释放自己灵感的机会，但实际情况是这种游戏类型已经很难博得人们的青睐。最后这款游戏销量不佳，导致开发商Smoking Car破产。

在这个时候，游戏业中的新焦点已经汇集到一个名叫劳拉·克劳馥（Lara Croft）的女人身上。


【波斯王子2】


【波斯王子】

样取得了相当不错的成就。他以古巴首都哈瓦那的生活状况为题材所拍摄的记录短片《等待黑暗》（Waiting for Dark）曾经在多个国际电影节上获奖。

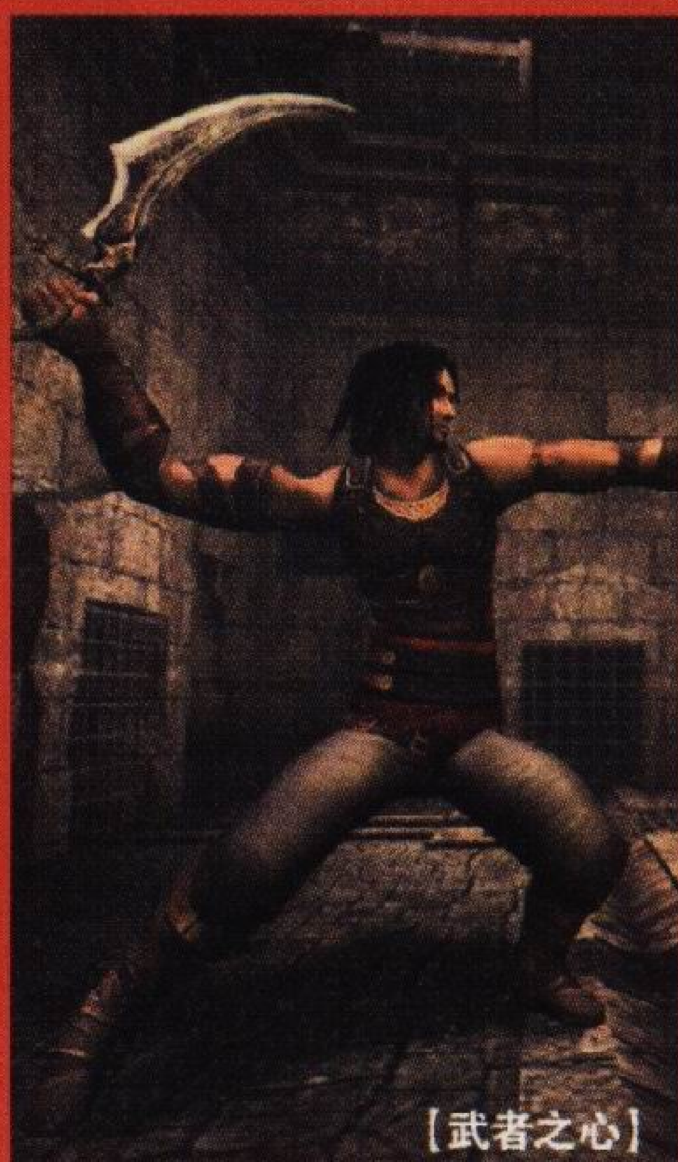
1993年，《波斯王子》终于回来了，王子又出现在了《波斯王子2：影与火》（Prince of Persia: The Shadow and the Flame）中。贾法尔仍然是本作中王子的死敌，他在前作中坠下高塔之后并没有死。他用魔法将自己变成了王子的模样，将王子变成了一个乞丐。王子只得逃出了王宫，再寻找机会夺回属于自己的一切。

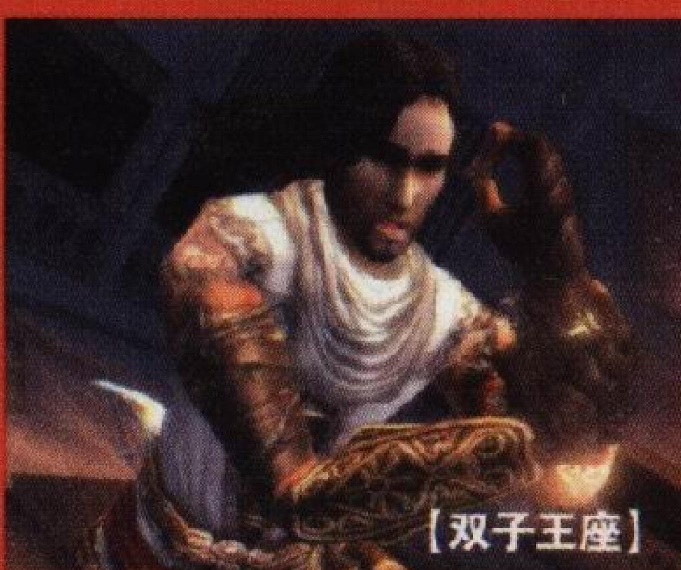
经过了4年的时间，游戏业已经有了很大的发展。更高的硬件性能带来了更卓越的游戏表现，也使得游戏的复杂程度大为增加，麦克纳已经无法单独完成这部作品。在《影与火》之中，他担任的主要是制作人的角色。相比前作，《影与火》有几个明显的变化：一是游戏画面的大幅度增强。在新硬件的支持和专业美工人员的努力下，《影与火》的色彩更加鲜艳，人物图像更加细腻。游戏中有不少室外的场景，风景看起来相当美丽。二是游戏的难度大大提升。无论是机关谜题，还是战斗的频率，或者敌人的强度，《影与火》都堪称一个难度极高的游戏。很多人甚至会因为无法顺利通关而气急败坏地乱摔键盘或者手柄，而过高的难度也成为日后人们评


【波斯王子3D】


【时之砂】


【时之砂】中的王子和法拉公主


【武者之心】


【双子王座】


【双子王座】中黑暗形态的王子

“劣质的仿制品”

96年正是游戏从2D向3D进化的衔接点。在电脑平台上，Windows95系统和3DFX voodoo显卡的普及，使得3D画面的游戏真正走向了大众。在家用机领域，Playstation、Sega Saturn和Nintendo64先后发售，宣告了3D时代的到来。96年，游戏史上最重要的作品之一《超级马里奥64》（Super Mario 64）发售，为我们将3D的魅力展现得一览无余。同一年的年底，《盗墓者》（Tomb Raider）横空出世了。

对于《盗墓者》，我们曾经不止一次地提到过它的重要意义。而任何一个玩过《波斯王子》系列的玩家都可以很明显地感觉到，《盗墓者》中有非常多的灵感来自于《波斯王子》——《盗墓者》的开发者们也从来不讳言这一点。在早期，人们将《盗墓者》称为“女版的波斯王子”。陷阱、机关、复杂的跳跃、充满了刺激与惊险的探险，这些你都曾经在《波斯王子》中见到过，但是《盗墓者》把2D的世界变成了3D。

从2D向3D的转变，并不只是数字上加1这么简单。新增的一个维度，向游戏制作者的制作理念提出完全不同的挑战。在3D的世界中，玩家应该可以看到一件物品的任意一个面，而不是预先设定好的方向；对于操作来讲，以前那种用十字键对应上下左右的方式也不再完全适用。由于这些变化，使游戏设计思路发生了巨大的颠覆。对于动作冒险类游戏来说，无论是隐藏线索的放置方式、机关的设置形式，还是谜题的开放性、角色动作的运用，都要比2D世界复杂得多。人们经常会惊叹于《盗墓者》居然能够取得一个如此高的起点。在缺乏可以借鉴和模仿的范例的条件下，他们几乎从一开始就把每一项要素都做到了最好，无论是视角还是操作，无论是关卡设置还是动作设计。以至于在今后游戏制作技术突飞猛进的十年间，都没有哪部作品真正超越了《盗墓者》。《盗墓者》学习了《波斯王子》的优点，做出了完美的进化，成为新的榜样，影响着其后的3D游戏制作。麦克纳同样也被《盗墓者》影响着，在《最后的东方快车》一年之后，《波斯王子》新作《波斯王子3D》（Prince of Persia 3D）也浮出了水面。

光从标题上来看，《波斯王子3D》就似乎显得有些过于潦草、底气不足（其后的Dreamcast版本更名为《波斯王子：阿拉伯之夜》（Prince of Persia: Arabian Nights）。麦其纳再次撰写了剧本。这次王子的敌人变成了波斯国王的弟弟：阿桑亲王。他发动了政变，将王子投入了监牢，并且逼迫公主嫁给自己的儿子鲁格诺。于是多灾多难的王子不得不再次设法从监牢中逃出并且打败阿桑和鲁格诺。由于光存储新媒体的应用，《波斯王子3D》有足够的容量可以用来表现剧情，游戏中的人物对白使用了语音，很多细节描写仍然可圈可点。这部作品还保留了系列中的很多传统要素，例如以血瓶代表的体力槽，独特的格斗系统，等等。

但开发者无法掩盖的一个事实是他们对于3D技术的驾驭能力还远远没有合格。当《波斯王子3D》上市时已经是1999年9月，而保持着每年发布一作的《盗墓者》系列在一个月之后就将发布第四代。实际上，此时就连《盗墓者》也因为一直沿用同一个引擎、缺少进步而遭到人们的诟病，而当人们拿到《波斯王子3D》的时候，却失望地发现它在某些方面甚至还不如初代的《盗墓者》！

游戏的画面是问题之一。以99年的标准来衡量



王子和其他角色都显得相当丑陋。游戏的流畅度也是个大的瑕疵，在某些场景中帧数会下降到令人难以忍受的程度。王子的动作也不够逼真，跑起来的姿势非常别扭，相对《盗墓者》中劳拉那优雅的动作有不小的差距。更大的问题在于操作感和视角。玩家输入的操作经常会产生莫名其妙的延迟，你很难流畅地作出一连串衔接的动作。当王子受到敌人的攻击时，受创判定和硬直时间都相当古怪。在很多时候，王子只能非常无助地死掉，不管游戏者的技术如何、采取什么样的对策。另外，虽然也有一部分玩家认为在《波斯王子3D》中关卡设计仍然保持了一贯的高水准，但是客观地说在恶劣的操作条件下不管关卡设计得如何优秀，也根本没有意义。

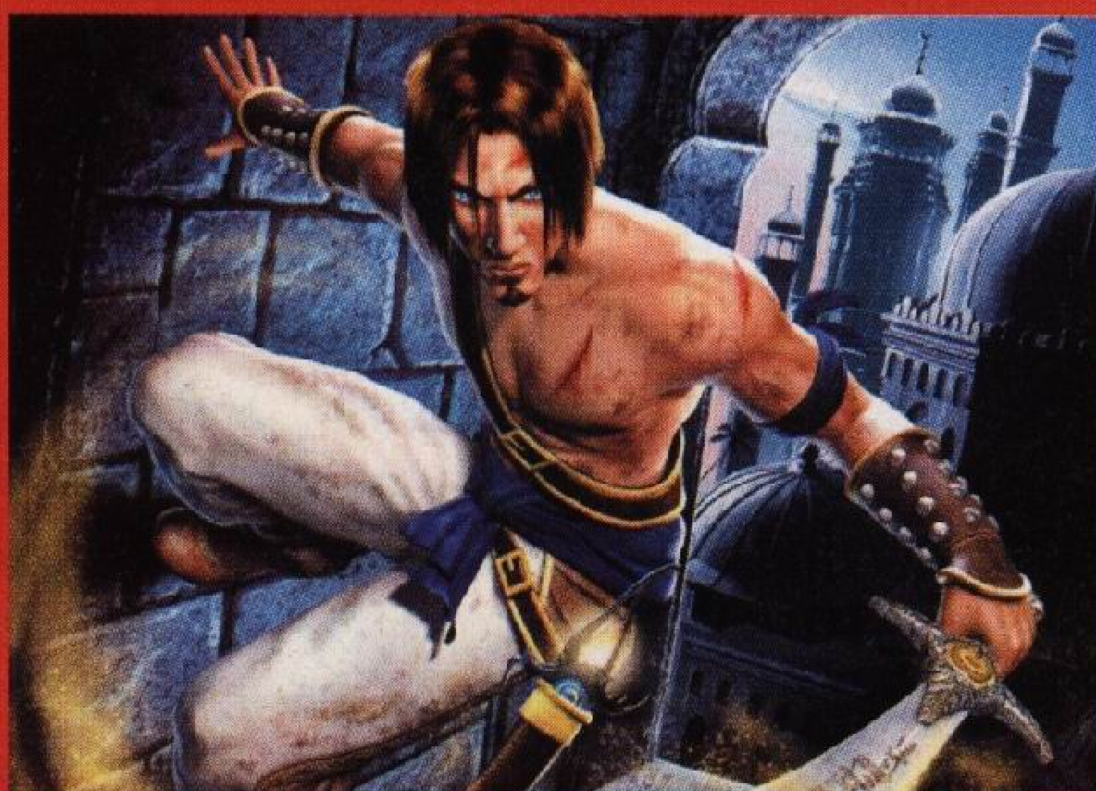
不用和《盗墓者》作任何对比，就算单独地评价《波斯王子3D》，它也是一个糟糕的作品。《盗墓者》诞生的时候，它被人们看成女版的《波斯王子》；而到了《波斯王子3D》，人们的印象却只是"《盗墓者》的一个拙劣仿制品"。《波斯王子3D》的遭遇并不是绝无仅有的。在游戏从2D向3D转型的年代，很多游戏都栽了跟头。尚未完全成熟的技术、对成功游戏的简单模仿、过高的期望值和急功近利的心态，带来了很多负面的影响。麦格纳再度离开了游戏开发工作，回到纪录片拍摄的行当中去。但是，《波斯王子》的传奇还远远没有结束。

逆转的时间之河

2001年，麦克纳接到了UBI SOFT公司总裁的电话，谈话的内容便是《波斯王子》。此时UBI SOFT已经从Brodebund公司手中购得了《波斯王子》游戏的发行权，而麦克纳也仍然拥有《波斯王子》的知识产权受益。UBI SOFT的加入，是《波斯王子》历史中的一个转折点。作为最重要的欧美游戏厂商之一，UBI SOFT的员工数量仅次于Electronic Arts，而且在多年的游戏制作中累计了相当丰富的经验。

《波斯王子》新作由亚尼斯·马拉特（Yannis Mallat）担任制作人，他之前曾经负责过的最著名的项目是《雷曼》（Rayman Advance）。在2001年的E3电子游戏展上，马拉特与麦克纳进行了一次长达两个半小时的会谈。马拉特努力向麦克纳解说新的游戏制作思路，试图打消他由于《波斯王子3D》失败后所产生的顾虑。最后，麦克纳决定亲自前往位于蒙特利尔的UBI SOFT开发部门进行参观。

2001年夏天，麦克纳来到了蒙特利尔，开发人员向他展示了演示样片。令人惊喜的是这部样片中充满了各种新鲜的创意，而绝不仅仅是对《盗墓者》或者其他什么游戏的模仿。2001年风靡欧美并且夺取奥斯卡奖的中国电影《卧虎藏龙》也许为开发者找到了灵感的突破口：他们这次创造的是一个身怀绝技的王子，他所能做出的动作不但是一般人无法做到的，甚至是常人无法想象的。他是功夫高手、忍者以及体操运动员的综合体，在游戏中他无时无刻不向人们展示着令人瞠目结舌的技艺。麦克纳被这个样片深深地吸引住了，他从中再次看到了开发游戏带来的乐趣。很快，他和UBI SOFT签订了新作开发的授权协议。2001年9月份，《波斯王子》新作的开发正式启动了。两年之后，2003年底，这部作品正式发售，这便是我们所熟知的《波斯王子·时之砂》（Prince of Persia: Sands of Time）。如同在以前的各代中麦格纳所作的那样，《时之砂》的开发者们仍然将剧情摆在了一个相当重要的位置。相对于前三作，本作的剧情实际上是另起炉灶。这一次游戏的主人公是正经八百的波斯王子，而他宿命中的那个女人则变为了印度的公主。故事讲述印度国王穆罕默德手下的长老维瑟尔觊觎穆罕默德所珍藏的秘宝：具有操纵时光能力的时间匕首和时之砂漏（制作者也许是从初代中那个砂漏所得到的灵感吧！），于是给波斯国王撒鲁曼送出了消息，愿意作为波斯王国攻打印度的内应。印度沦陷之后，维瑟尔本想要求撒鲁曼将时间匕首赐给自己，但是撒鲁曼却将这件战利品给了王子。心怀怨恨的维瑟尔骗王子打开了时间砂漏，具有魔力的砂子将附近所有的人都变成了怪物。幸免于难的王子独自逃离，又遇到了印度公主法拉。为了打倒维瑟尔，两人结伴同行并且互相逐渐建立了信任，以及爱情。最后法拉不幸身亡，悲愤的王子将时间匕首插进了时之砂漏的顶端，将时光一直倒流到整个故事发生之前……游戏在很多细节之处也堪称完美，留下了很多非常经典的对白。



在系统方面，《时之砂》也获得了一致好评。上面提到过的如同体操般的动作系统是本作最大的亮点。王子可以做出飞檐走壁的动作，也能像单杠运动员一样轻快地跳跃，更可以在高耸入云的塔楼顶端毫不畏惧地走钢丝。这些让人眼花缭乱的动作，都只需要简单、人性化的操作就可以做出来。时间系统是与剧情紧密联结的一个要素，手握时间匕首的王子可以让时光倒流一小段时间，这样当他不慎坠入陷阱机关的时候可以马上脱身；他也可以让时间流逝的速度减慢，在面对大量敌人的时候就能游刃有余。虽然《时之砂》中没有什么原创要素能够真正影响到游戏制作的基本理念，但它是一部卓越的、成熟的作品。

《时之砂》没有能够像初代的《波斯王子》那样成为里程碑式的作品，但是现在的形势也早已无法和17年前相比。在游戏产业高度发达的现在，要求《时之砂》再开创一个新的时代是不切实际的。即使是这样，凭借着丰富、有趣的原创要素和优秀的整体素质，《时之砂》仍然获得了2003年E3游戏展"最佳动作游戏"的荣誉，并且在之后取得了240万套以上的销量。在很多玩家的心目中《波斯王子》系列是从《时之砂》开始的，是它让这个已经逐渐被人们遗忘的经典系列重新迸发了青春和活力。与《时之砂》的成功相对应的，是《盗墓者》系列的第六作《黑暗天使》遭到了惨败。缺乏进取精神的《盗墓者》开发小组长期以来躺在功劳簿上睡觉，终于被玩家们所遗弃。两者互相映照，更加让人感叹业界的风云变幻难以捉摸。

"很多人以为，时间就像是一条河流，只能朝着一个方向流淌。他们错了，时间就像暴风雨中变幻莫测的海洋……"——这是《时之砂》开篇动画中的经典台词。是啊，《波斯王子》系列在一度的沉寂之后又重新开始闪光，时间的河流被逆转到了17年前曾经辉煌的时刻……

进化与迷茫

《时之砂》发售之后恰恰一年时间，《波斯王子》新作《武者之心》（Prince of Persia: Warrior Within）也面世了。此时，玩家们也已经得到了



一个消息：《时之砂》的故事将包括三部作品，也就是现在大家所称的时之砂三部曲。这三部作品之间的剧情将会紧密相连，互为补充。出于对前作优秀品质的信赖，玩家们对《武者之心》保持着非常高的期待值。

《武者之心》的故事发生在《时之砂》之后的十五年。在《时之砂》中，王子将时光倒流，并且打败了维瑟尔，本以为厄运就此结束。然而，他却从一位先知那里得到了可怕的预言:凡是打开过时间砂漏的人都会背负上命运的诅咒，他将会被强大而恐怖的时间怪兽所追杀，永远不得安宁，并且终将悲惨地死去。为了破除这个诅咒，王子来到了时之砂起源的“时间之岛”，试图找到并且杀死操纵时之砂魔力的时间女皇。在时间之岛上，他在过去、现在和未来之间穿梭。在过去的时空中，王子遇见了一个名叫凯琳娜的红衣美女，而她似乎也一直在帮助着王子。渐渐地，王子对凯琳娜心生爱慕。到了最后，他却愕然发现凯琳娜就是时间女皇！原来，凯琳娜身上也背负着诅咒：她会被王子杀死。为了活命，凯琳娜也必须杀死王子。王子不得不与凯琳娜战斗，并且在过去的时空中将她杀死，但是凯琳娜的死反而使时之砂释放到了这个世界上。王子仍然无法摆脱自己的命运，他被时间怪兽追杀而落入了地牢之中。在地牢里面，王子见到了印度国王穆罕穆德留下的文字，原来整个事件就像是一个早就注定了的轮回：王子在过去的时空中杀死了凯琳娜，让原本封印在凯琳娜体内的时之砂释放出来；接下来穆罕默德来到了时间之岛，把时间匕首和时间砂漏带回了印度；再接下来就是维瑟尔的阴谋，导致王子打开了时间砂漏，便又背上了宿命的诅咒，于是只能再度回到过去，再次杀死凯琳娜。一切都像是首尾相扣的因果循环，没有终结的时候。但是，王子终于找出了解决的办法。他借助一个神秘面具的力量，将凯琳娜带到了现在的时空中。这样他便不会在过去将凯琳娜杀死，凯琳娜体内的时之砂也就不会释放，默罕默德所找到的时间匕首和时间砂漏也就不会具有魔力，而维瑟尔的阴谋也就不会生效……

《武者之心》借助时间的来回切换，讲述了一个头绪繁杂的故事。在这个故事的背后，《武者之心》的整体世界观显得比《时之砂》压抑阴暗了不少。王子那些俏皮乐观的独白不见了，取而代之的是关于宿命、诅咒的沉重话题。在动作系统方面《武者之心》保持了《时之砂》的风格，但是缺乏应有的进步。在经历了《时之砂》的惊喜之后，《武者之心》让玩家们觉得有些老调重弹。也许是为了弥补在关卡设计方面的不足，也许是为了让游戏中包含更多有意思的要素，制作者选择了一个新的制作方向：就是将打斗作为游戏中的重头戏。王子拥有数十种连续技，斩杀敌人的招式也比《时之砂》血腥了不少，不仅可以清晰看到喷出的血雾，而且还屡屡出现将敌人砍头、劈成两半的特写镜头。这使得本作得到了M（Mature，17岁以上）级别的分级评价。

制作人员所犯下的最大错误就是他们高估了自己对打斗系统的把握能力。UBI SOFT并没有多少制作打斗游戏的经验和实力，《波斯王子》中的打斗手感非常怪异，输入延迟所造成的凝滞感和不合理的锁定系统所带来的不便都非常严重。其实是在《时之砂》中打斗也被看成游戏里最无聊的部分。不过《时之砂》中的打斗数量不多，而且难度很小，所以往往都被忽略了。到了《武者之心》中，打斗却被作为游戏的重心来制作，不啻于将自己的劣势完全暴露在了玩家面前。再加上一些不应该出现的Bug，《武者之心》在玩家中的口碑不佳也就不奇怪了。尽管它仍然取得了200万套的销量，但是让人们对时之砂三部曲的终结篇不由得担心起来。

灿烂但并不完美的终结

《武者之心》之后又是整整一年，时之砂三部曲的最后一章：《双子王座》来到了我们的面前。它为三部曲画上了一个合格的句号，尽管并不完美。

和《时之砂》借用了初代《波斯王子》中砂漏的创意一样，《双子王座》的剧情也让人揣测它和《影与火》的联系：这部作品中同样出现了一正一反两个王子。故事紧紧衔接《武者之心》的结尾，王子将时间女皇凯琳娜带到了现在的世界，并且将她带回故乡巴比伦，希望能够从此过上安宁的生活。出人意料的是，巴比伦居然陷进了战火之中，凯琳娜被敌人抓走了。王子面前的是他最不愿见到的一个人：维瑟尔。原来，在《武者之心》中王子确实破除了诅咒，从历史中抹去了一切有关时之砂的事件，而这其中也就包括了维瑟尔被王子杀死的这件事。当王子带凯琳娜回到现在之后，维瑟尔依靠自己的知识和魔力察觉到了这一点。一心想要得到时之砂力量的他谋害了印度国王穆罕默德，然后带领军队侵占了巴比伦。维瑟尔杀死了凯琳娜，将时之砂释放出来，借此得到了强大的魔力，而王子的左臂也被时之砂所侵蚀。王子从维瑟尔的魔掌下逃生，却发现被侵蚀的左臂诱发出了自己内心深处的黑暗人格。当黑暗人格控制王子时，他的外貌、性格、战斗方式都会产生变化。王子不愿意与残忍暴戾的黑暗人格为伍，但是在某些危险的时候又不得不借助黑暗人格的力量。在冒险过程中，王子再度与印度公主法拉相逢，当然，由于历史已经被王子改变,所以法拉并没有见过王子，也不认识他。最后，王子与法拉一起打败了维瑟尔，而时间匕首也被凯琳娜的灵魂带走，从此不再存在于这个世界上。时之砂和它的邪恶魔力终于被彻底抹去了。

遗憾地说，在整个《波斯王子》系列中，《双子王座》是原创要素最少的一部作品。游戏最大的卖点之一:速杀系统只是模仿了《天诛》等游戏中的暗杀，而所谓的双重人格切换则只是一个噱头，对游戏整体的影响不大。不过，《双子王座》仍然具有自己的特色，例如将战斗与平台跳跃相结合：急速的蹬墙跑动之后，直接从墙上一跃而下，飞身扑向敌人并且瞬间将它杀死，这种流畅的操作是在其他游戏中很难见到的。在使用速杀对付敌人的时候，也必须经常考虑到周围的环境，灵活地运用场景中的道具物品。不过《双子王座》仍然缺乏新意,难以让玩家得到新鲜的体验，它充其量只是在《时之砂》的基础上更加完善了一些而已。此外，《双子王座》的剧情也过于简单了。作为三部曲的终结，它的剧情是合格的。但作为单独的作品来看待，就显得没有深度。游戏中只有最后王子与黑暗人格的对白能够给人留下一点印象。

当你观赏完《双子王座》的结局动画的时候,你也许会想起17年前的那一部《波斯王子》。商业气氛已经越来越浓地笼罩了游戏业，像初代《波斯王子》那样完全以热情和灵感构建起来的作品也许永远都不会再出现。在今天，除了正统的《波斯王子》，GBA、NDS、PSP等其他游戏机平台上也出现了大量的衍生作品。在数量丰收的同时，我们也感到了一丝枯燥。当然，我们并不是要反对商业化的历史潮流，只是每一个热爱游戏的人都不禁会考虑游戏何去何从的问题。当看到自己的作品已经发展成为如今这种形态的时候，乔丹·麦克纳心中又在想些什么呢？他还会带给我们再一次的辉煌吗？



【狮鹫兽】
在游戏中这是一类非常令人恼火的敌人，经常在王子攀爬墙壁的过程中进行攻击。

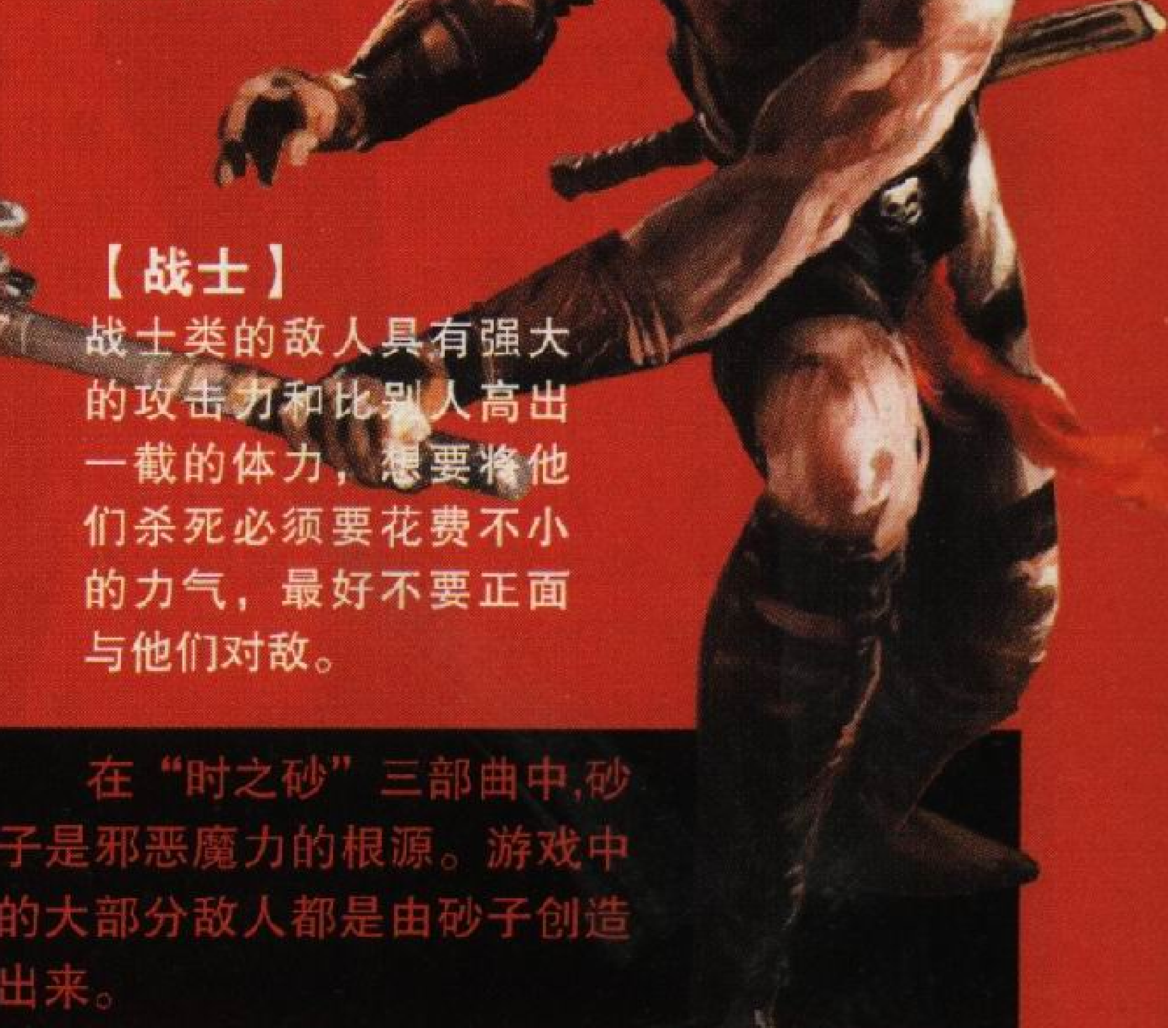


【砂兽】
这类敌人除了会直接攻击王子之外，通常还会使用吸取时之砂能量等特殊的招式，是必须优先杀死的敌人种类。



【刺客】
《波斯王子》系列中的女性敌人，具有灵活的身手，对于王子的攻击总是能够及时防御。

【海盗】
这是游戏中最常见的敌人种类，他们虽然没有什么出众的能力，但是以数量取胜。



【战士】
战士类的敌人具有强大的攻击力和比别人高出一截的体力，想要将他们杀死必须要花费不小的力气，最好不要正面与他们对敌。

在“时之砂”三部曲中,砂子是邪恶魔力的根源。游戏中的大部分敌人都是由砂子创造出来。

波斯王子的关键词 Prince of Persia Keywords

Acrobatic 杂技般的，杂耍般的。从初代开始，"波斯王子"系列就以逼真的动作而著称，王子需要在重重机关之中跳跃腾挪，找出一条逃生之路，不过让玩家们印象最深刻的还是《时之砂》中所开创的独特的动作系统。制作人员赋予了王子常人难以想象的高超技艺，让他可以易如反掌地做出蹬墙跑、单杠跳跃、三角跳等等连最优秀的体操运动员也自叹不如的动作，将游戏的趣味性和观赏性完美地结合到了一起。可以说，这套极具个性的动作系统是《时之砂》获得成功的首要因素。王子甚至因为他灵活的身手而得到了一个外号：波斯猴子。



↑游戏中的各种动作都如同体操一般优美。

Broderbund Broderbund公司。在80年代，个人电脑还是以Apple机为主的时候，Broderbund就是最重要的软件提供商之一。他们制作和发行的产品除了游戏之外，也包括一些个人应用类的软件，例如著名的"PrintMaster"等等。对于游戏界来说，他们最大的成就就是发掘出了乔丹·迈克纳和他所制作的《波斯王子》。90年代之后，Broderbund逐渐衰落，并且出售了旗下大部分游戏软件的版权，现在的经营业务以发行应用类软件为主。

Combat 格斗。尽管以今时今日的观点来看，《波斯王子》初代中的格斗非常粗糙而且幼稚，但是在当时这种引入了武器以及角色体力概念的系统是非常富有创意的，它也被今后的很多动作冒险类游戏所学习和模仿。到了时之砂三部曲中，制作者也一直致力于创造出一种与其它动作游戏有所区别的格斗方式，例如《时之砂》中的时间能力、《武者之心》中的自由式



←在《波斯王子》系列中，战斗系统一直都具有非常鲜明的特点。

战斗、《双子王座》中的速杀系统，等等。

Dialogue 对话，对白。与其它一些剧情薄弱的动作游戏不同，"波斯王子"系列非常注重故事背景和人物性格的刻画，游戏中出现了很多经典的人物对白，让玩家在攻关之余也能体会到主人公的内心世界。在时之砂三部曲中这一点尤为突出，王子的大段独白、王子与公主之间的斗嘴等等细节都给人留下了难以磨灭的印象。

Evolution 进化。每一部系列游戏都必须不断地进化、不断引入新的元素，才能保持自己的活力。对于历史在10年以上的游戏来说，更免不了会遇到从2D向3D进化的问题。在这一步过程中，"波斯王子"系列曾经有过挫折和失败，但最后终于走出了一条属于自己的道路。

Frustration 挫折。就像上面所说过的那样，系列中第一个3D化的作品《波斯王子3D》遭到了重大的挫折。这部作品尽管仍然沿袭了系列中的一些优良传统，但是制作者们显然还没有完美驾驭3D世界的能力。整个游戏的操作感非常差，玩家很难随心所欲地控制王子做出自己想要做的动作，并且很快对游戏失去信心。最终《波斯王子3D》所取得的评价是：《盗墓者》的劣质仿制品。

Glory 荣誉。在"波斯王子"系列的发展过程中，荣誉一直与它相伴。初代《波斯王子》被人们称作划时代的游戏，二代也夺得了年度最佳游戏的称号。《时之砂》获得了2003 E3展最佳动作游戏的奖项。这些荣誉都是对游戏品质的肯定，证明了它在游戏史上所取得的成就。

Hourglass 砂漏。砂漏是古时计算时间的工具。在初代中，贾法尔限定公主在一小时内做出答复——嫁给他，或者死——并且用一个砂漏来计算时间。那个代表了生死大限的砂漏时时刻刻提醒着玩家加快自己的步伐。也许是从这个细节中得到的灵感，在时之砂三部曲中，"砂漏"成为了一个关键性的道具。它代表着邪恶的魔力，代表着无法逆转的命运，也代表着王子的勇气和信念。

Jordan Mechner 乔丹·麦克纳，"波斯王子"的创造者。1984年，当麦克纳还在耶鲁大学上学的时候就制作出了自己的第一个商业作品《空手道》，并且取得了50万套的销量成绩，这部作品被评论家们认为是"令人震惊的"。五年之后《波斯王子》问世了，卖出了200万套。麦克纳主创了系列的初代和二代，也参与了《波斯王子3D》的制作，并且为时之砂三部曲担任顾问。

Kakulukiya 王子的名字？《波斯王子》系列已经推出了六部正统作品，但是还从来没有人知道过主人公——波斯王子的真实姓名。王子唯一一次提到自己的名字是在《时之砂》的结局中，他对法拉公主说了一句"就叫我Kakulukiya吧！"便转身离去。而这个词实际上是法拉公主告诉王子的，含义是坚强、自信，不放弃希望。

Level Design 关卡设计。关卡设计不仅包括机关谜题，也涉及到场景的整体布局、游戏节奏的控制、敌人在关卡中的布置等等，这一直是"波斯王子"系列最受赞誉的部分。即使是对于评价不高的《波斯王子3D》，评论家们也认为它的整体关卡设计仍然较为优秀，只是被蹩脚的操作系统拖了后腿，才没有取得应有的成绩。

Multi-platform 多平台。初代《波斯王子》诞生在AppleII型电脑上，其后被移植到DOS、ATARI、FC等等十多个主机平台，这从侧面证明了这部作品的优秀。时之砂三部曲也有PS2、XBOX、NGC、PC、PSP等版本。《波斯王子3D》的素质平平，故此只有PC版和DC版。

Prince & Princess 王子和公主。每一代作品的故事基本都是围绕着"王子救公主"的情节展开，不过在前三作和后三作中，王子和公主其实都不是同一个人。在《武者之心》中，公主并没有出场，而是由"时间女皇"来担任女主角。

Riddle 谜题。谜题是冒险游戏中不可或缺的部分，在"波斯王子"系列中也有大量经典的谜题。从最初由几块简单的踏板构成的谜题，到新一代主机上结合了立体构建、音乐音效、玩家与NPC互相合作等要素的复杂谜题，无一不令人思索良久，乐趣无穷。

Sands of time 时之砂。2003年发售的《时之砂》已经不再可能像初代《波斯王子》那样开创一个时代，但它让这个逐渐被人们遗忘的系列重新焕发了青春。对于大多数玩家来说，《波斯王子》系列是从《时之砂》开始的。甚至在UBISOFT最初公布《双子王座》的开发信息的时候，也是以"波斯王子3"作为暂定名称——而实际上，它是系列的第六部作品。

Trap 陷阱，机关。在"波斯王子"系列中，它们是王子需要面对的最大敌人。避之不及的刀刃、轰然开合的巨石，深不见底的坑道……每一步都隐藏着危机和挑战，让玩家们沉迷其中乐此不疲。

Ubisoft 育碧软件公司。作为世界上数一数二的游戏软件发行商，Ubisoft拥有强大的技术力量和丰富的人力资源。在取得"波斯王子"游戏版权之后，Ubisoft让它重新回到了一流游戏的行列。

Vizier 长老、权臣。在王子和公主之间，总是会有这样一个阴险毒辣的家伙成为阻碍。他是罪恶的根源，一切悲剧的缔造者，大家深恶痛绝的对象。初代中的权臣还有一个名字：贾法尔，而到了时之砂三部曲中则只是直接将他称作"The Vizier"了。

Warrior 勇士。毫无疑问，王子是一个了不起的勇士。除了拥有灵活的身手之外，他还具有坚强不屈的精神和为所爱的人付出一切的勇气。尽管有时候他也会意志消沉，但是很快又会重新振作起来。在系列的前三部作品中，他本来是一个出身卑微的贱民，但是依靠自己的努力得到了公主的真爱。而时之砂三部曲的第二部以"武者之心"（Warrior Within）为名，很好地刻画了王子敢于向命运挑战的性格。而在《双子王座》中，王子更战胜了自己内心的邪恶面。

X 未知数。《双子王座》通关之后所打开的一段附加影像的结尾处有"See you soon！"（后会有期）的字样，不由得让人猜测在时之砂三部曲终结之后王子又会有什么新的冒险。

Yannis Mallat 亚尼斯·马拉特，时之砂三部曲的制作人。重振一个已经衰落的系列并不容易，而马拉特则很好地完成了这任务。在他的带领下，《时之砂》的制作小组既承袭了"波斯王子"系列的很多优良传统，得到了老玩家的认可，又建立了自己的独特风格。

人生活剧

如果可以爱

在一座阴森的监狱里，一个凶神恶煞的巨汉呆坐在控制室中。他是这座监狱的狱长，人称"地狱守门人"的罗森加斯塔。任何一个被关进监狱的犯人和看守这里的警卫都知道，只要是落进他手掌里的人绝对没有活着走出监狱的可能。

在监狱中逃生而闯入监控室的杰斯塔和同伴们看到的是地狱般的景象:一个个无辜或有罪的囚人被活生生地抛进实验装置，经过充满痛苦的改造，最后变成没有意识、只有攻击欲望的战斗机器。而他们并不知道，罗森加斯塔之所以要和戴特隆公司合作从事惨无人道的实验研究，是为了一个秘密，一个深埋在他心底的秘密。

谁又能想到呢，这个铁石心肠的家伙，在一张褪色的照片前面却变得泪流满面，脆弱不堪——那张纸上留下的，是他和已故恋人的合影。照片中的她依然那么温柔可爱，但是现在……为了让心爱的人复活，他宁愿做出一切尝试，哪怕要剥夺无数人的自由和生命!

也许他这种想法是自私和疯狂的，但是朋友们看到这一幕的时候，谁又能淡然视之呢?不知为何，在和这个地狱守门人对决的时候，我从他愤怒的呼啸中听到了无奈和悲哀。对死者的爱和执念，使这个人变得疯狂而恐怖。即使被打败而且处于死亡边缘的时候，他仍然念念不忘要抓住那张照片，尽管最后他的手停止在距离照片仅仅几公分的距离上。

要爱一个人很容易。但是要永远爱一个人则很难，尤其是当这个人已经不在的时候。不过这样的痴情者在世间并不少见。表面上看来阴森冷酷的赛格兰为了和监狱长同样的目的，苦心孤诣地在宇宙第一海盗船上潜伏良久，并且会同伙伴们经历了各种生死考验，为的是得到能够解开石板之谜的三件宝物，以向戴特隆换取使自己女朋友复生的机会。和罗森加斯塔不同的是，赛格兰早就知道自己有可能被欺骗，而且使死者复活的希望可以说是微乎其微。但是为了哪怕是1%的希望，他都愿意背上"叛徒、内奸"的罪名，而要做那件连他自己都难以理解的事情。或者说，他这么做只是想证明自己对已逝之人的追思之情，始终不曾消退而已。

大家都说人各有志，然则，把这句成语改成"人各有爱"的话，我觉得也并不算错。爱是什么?有人说爱是自私的，其实真正的爱是无私的，是为了更多的人，以及这个世界而做出的种种行为的总和。爱的特征是无私和执著，缺一不可。只知道执著而追逐一己私利，最后只会沦落成被别人鄙视和唾弃的对象（比方说戴特隆中作恶的一干人等）；而即使心中有"无私"之念，但是缺乏贯彻始终的精神的话，那到最后就只能变成一事无成，人人不齿的笑柄而已。

在《星际游侠》的故事中，有许多为了心中所爱的人或事物而努力不懈的人。波卡乔博士是其中一个比较鲜明的例子。他唯一的儿子马克不幸早亡，作为一个科学家，他知道人死不能复生的道理。但是他并不愿意让儿子就这样从自己的生活中消失。他把儿子从小到大所有的记忆编写成数据，存储在机器人史蒂夫的电脑中。这样马克借助史蒂夫的人工智能继续经历和感受着现实的生活，并且以一个同行者的身份和主人公一行进行着冒险。这些记忆数据就是马克的灵魂，他有着和其他人一样的感情。他不但深爱着自己的父亲，也愿意为同伴的冒险做力所能及的帮助。所以在史蒂夫请求博士使用可能破坏感情回路（马克所在的计算机元件）的装置时，马克同意了这个请求。

虽然后来的冲击并没有使马克的记忆体破坏，但是残酷的现实仍然使他做出放弃留在世间的决定——因为警察要根据著作权法律逮捕博士，而他的罪名正是非法保留死者的记忆文件。为了不让父亲遭受牢狱之灾，他毅然破坏了自己存在的证据，销毁了博士电脑中的记忆备份。随着证据的湮灭，马克的记忆也永远不复存在了。一个人的灵魂在自己死后依然会为自己的亲人做出牺牲，这样的故事虽然看起来让人难以置信，但是的确在感动着每一个看到它的人。

另外一个例子和塞蒙有关。虽然这个家伙表面看来除了身体脂肪比例外没有什么其他的问题，但是细心的玩家可能已经注意到了：他的长相和其他角色没有任何相同之处，也不像游戏任何一个星系的人。因为这个"塞蒙"根本就不是他真实的名字，他的本名应该是"翔"才对。没错，他就是带着孩子那个寻夫的女人苦苦找寻的丈夫。他本来是从事化学研究的，后来因为一次事故引起的爆炸受了重伤，面部完全被烧毁了，整容之后变成了一副丑陋不堪的模样。他在医院里得知自己的面容已毁，因为羞于和家人见面而逃了出去，从此便隐姓埋名地在海盗船上充当船员。虽然他整天一副乐呵呵的样子，但是在他的内心深处，对妻子和女儿的思念之情并没有一丝一毫的消减。

然而在同样的时刻，他的妻子美代子和女儿千惠也在思念着丈夫和父亲。虽然不知道丈夫身在何方，甚至于连他的死活都不明了，美代子为了让孩子心中的希望继续存活，不远万里地带着她往返于各个星球，在无数个地方寻找丈夫的踪迹。笔者每当看到这对母女的对白时，都在无意之间感受到深深的忧伤和思念。

"妈妈，爸爸在这里吗？"

"也许在这里，也许不在这里……孩子，你的爸爸是个了不起的人，他一定在什么地方，做着什么了不起的事情吧……"

虽然连自己也不知道丈夫的下落，美代子依然用这样的话语鼓舞着千惠幼小的心灵。在她看来，不论丈夫是不是还在人世，她一定要让女儿带着希望，相信有一天自己的父亲能够回来。她也知道丈夫在事故中变得面目全非，但她并不嫌弃他什么，只要他回来，让这个三口之家能够完整，那就是她最大的幸福。"家庭"，是一个多么熟悉而温馨的词汇啊，可是在俗世的现实中，为什么许多人不懂得去珍惜这份无形而宝贵的财富呢?

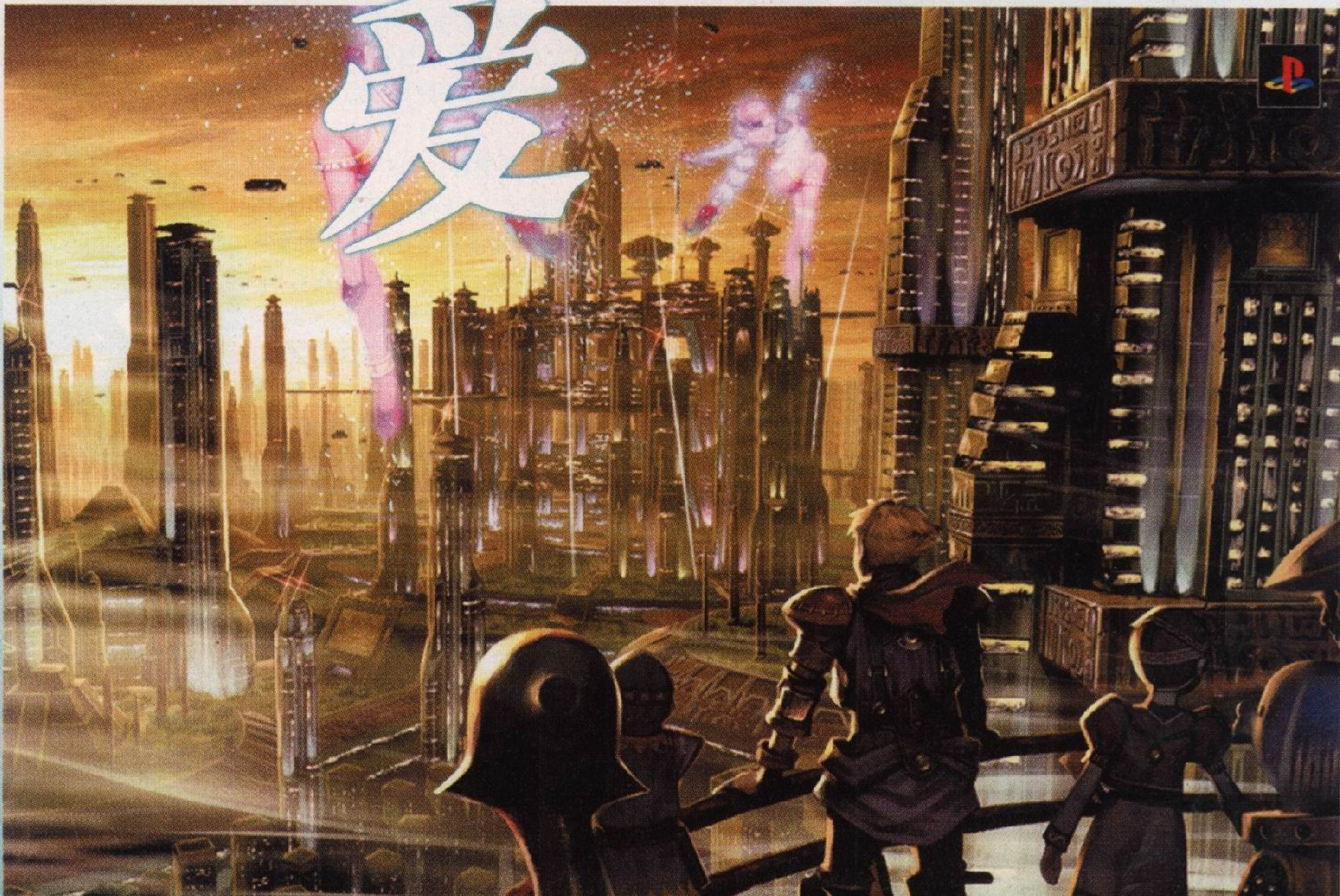
实际上，在这部游戏里，"爱"这个主题体现在许多人的身上。除了主人公一行之外，还有许多人物的言行举止中依然难以掩盖爱的真相。除了刚才说过的监狱长之外，迪戈的战友盖尔以前在战争中对平民遭受的苦难感受深刻，他为了促成战争的终结而加入了黑帮，帮助戴特隆寻找矿坑中的石板。但可惜的是，他和罗森加斯塔一样，最终还是被愚弄了。得知自己被骗之后的他愤怒地向黑帮分子算账，只身一人冲向十几枝冲锋枪的枪口；巴斯克纳吉提督为了弥合星球之间的战争伤痕，宁愿冒着遭人迫害，身陷监牢的危险主张和平，并且多次向议长进言，树敌无数；狮子王遗迹中的狂乱魔女实际上是一万年前这个国家的女王，她为了保护自己新生的孩子而宁愿与恶魔缔结契约，用自己的生命作为代价让孩子在石匣中得以安全地存活，而自己则变成了丑陋凶暴的怪物，但是仍然用坚固的意志守护着休眠中的婴儿；夜之街地下水道中的巨兽波鲁加本是古代巨蟹王的部下，在看守王陵的同时也照顾着以下水道为家的孩子们，和他们做朋友，保护他们不受其他怪物的侵害……这些人物的行为有一个共同之处:都是为了别人的利益，或多或少地牺牲了自己的一部分。

反观游戏中那些自私自利、贪得无厌之徒，不管他们的财富如何多，权势如何重，到头来也只不过是化成星际中的尘埃而已。黑帮首领莫拉迪为了2亿的财富而费尽苦心开掘出那块石板，最后却被盖尔一发子弹结果了性命，在他死去的那一刻，戴特隆的汇款已经到了他的账户，但是他却有命挣没命花了；而戴特隆的社长瓦尔科格为了开采无尽的异化能量惨淡经营，好不容易打开了到伊甸的道路，最后反却被他梦寐以求的能量吞没，和先前的"mother"一样变成了异能的奴隶，最后在主人公的利剑下灰飞烟灭。这些人生命的意义，比起有限的金钱，更显得渺小可怜。

爱这个话题很俗吗?确实很俗。但是谁又能否定这个主题呢?从广义上来讲，这个字可以表示人间一切善良和正义。

"爱"不仅是人类伦理道德的基本成分，更是世间一切生灵都拥有的超越个体的本能。一只麻雀为了自己的孩子，可以豁出自己的性命拦在凶恶的猎狗面前；一只老斑马为了族群中年轻的后代，可以在危难的时候把自己的血肉之躯送到狮子嘴边；一群蚂蚁，在大火烧山的危难关头可以抱成一团滚下山去，任外围的蚁群被烈火烧得噼啪作响，最后却换来大部分同胞的生存。这种"爱"已经超越了一个在有限的时间和空间中生存的个体的概念，而使这种爱的精神能够在永久的时空中像火炬一样从一代传到下一代，从一个地方传到另一个地方，永无穷尽。

□文/三问书屋



崭新的星河

看，浩瀚的星海中，那颗崭新、闪亮的星。

在经历了十余年的发展与演变之后，现在的日式RPG游戏似乎都遇到了一个瓶颈。善于总结的玩家们不难看出，越来越多的RPG开始浮现出了一奶同胞的特质——某某某原本只是一个热爱幻想的普通少年，但是在某次机遇中，他便踏上了外出冒险的道路，在冒险的途中他结识到了许多同伴，并和他们一起击败了大魔王，成为了保护世界的救世主……够了！这样的情节我们已经看了太多，已经彻底看够了。然而Level 5，这个缔造出了《勇者斗恶龙VIII》传奇的天才制作小组，却有着化腐朽为神奇的功力。他们用自己天马行空的想象力、以及火花四射的灵感和创意，在上文中这种已经夕阳迟暮的剧情结构中，带给了玩家一种眼前一亮的新鲜感觉。

首先不得不提的是本作中迷人的套层结构，男女主人公的成长历程似乎彼此独立，然而细品之后才发现，它们实质上有着奇妙的和谐。两个人神秘的身世，两个人在逐渐意识到自己责任时的心理变化，在穿越时空的旅行中，渐渐地延伸开来，并最终交汇在了同一点之上。

故事的开端来源于一场经典的误会。少年杰斯塔原本只是殖民地罗萨星球上一名普通的劳工，在一次误打误撞的赏金猎人行动中，他被人误认成了大名鼎鼎的"沙漠之爪"，并被一个少女在危急时刻救起，加入到了宇宙海盗的行列中。剧情至此，世界观的铺设已经基本完成，它中规中矩，总体说来还算比较扎实。

在宇宙中漂流的最初一段日子里，相对中庸平淡的剧情并没有带给我们什么惊喜。甚至，我们还能从这段情节中隐约嗅出一丝《永恒的阿卡迪亚》的味道。只不过，飞空艇驰骋的空间由天空变为了更为浩瀚的宇宙，这样一来，便在无形中为玩家们带来了更为大气的游戏体验。从某种意义上来说，游戏的背景舞台的设置方式，也会对玩家的游戏心情产生微妙的暗示和影响。

如同绝大部分的日式RPG一样，本作在剧情细节的处理上，依然将"人本主义"的诠释摆在了一个相当重要的位置上。例如在布尔卡卡族的村落中，当村民们要将露露卡的妹妹送上祭坛，以祈求村落能够远离灾祸的时候，主人公一行便毅然决定出手相救（这恐怕也是整部游戏中最没有悬念的一处剧情了）。最终，所谓的"星神"被主人公一行击败，而露露卡的妹妹也被成功地拯救了出来……将一个人的生命看得比世上任何的事物都要重要，在日式RPG中，我们随处都能见到这种带有着浓厚乌托邦色彩的情节。然而在这里，Level 5的剧设人员的聪明之处便体现了出来，他们为这段本已经可以圆满结束的剧情又续上了一个篇幅短小的尾巴——剧设人员借布尔卡卡酋长之口道出了真相，原来酋长早就知道这个"星神"不过就是一头怪物，然而为了保持村民对神灵的信奉，他也只能为虎作伥，将一切都隐瞒起来——明知愚昧，却还要坚持愚昧的人，究竟是可悲，还是可笑？剧设人员并没有用多少笔墨，便将这样一个发人深省的思考抛给了玩家，同时也让整个剧情的思想内涵上升到了一个新的高度。

依笔者之见，本作剧情的分水岭出现在游戏的第七章，真正的沙漠之爪再次出现的时候。在此之前的剧情章节，笔者更愿意将它们看作是情节高潮前的铺垫。因为每一个章节都保持着彼此的独立性，而且每一个章节之于游戏整体来说，似乎都不是必不可少的组成部分。起初，笔者曾一度认为这是剧设人员在策划游戏剧本之初犯下的一个统筹性的错误——过于冗长、琐碎的情节破坏了故事的连贯性，而且一些用来营造人文关怀气氛的情节也总是有头没尾，细想下来总有一种让人摸不着头脑的感觉。然而随着剧情逐渐向着尾声推进的时候，笔者才渐渐理解了剧设人员的良苦用心——关于这一点，我会在下文中进行详细说明。

沙漠之爪的出现将剧情引上了一条正轨，游戏前半段那种若有若无的轻松气氛正在逐渐消失，一些让人无法轻易释怀的情节元素，开始在我们面前频繁出现。例如贪婪、例如背叛、例如生离死别——它们彼此平行，却又交相呼应，在深化了游戏内涵的同时，也极大增强了剧情的感染力。

首先来说说贪婪。众所周知，我们所能见到的一切动乱与纷争，其实都源于人类的贪婪，它是这世上最有诱惑力，同时也是最为危险的恶之花。在本作中，将这朵恶之花采摘下来的反面角色，就是那名生得獐头鼠目、惟利是图的星际军火商瓦尔科格。这个家伙善于妖言惑众、搬弄是非，在遇到正义的质问时，他便会用他那极具煽动性的嗓音大声狡辩。一句话，这是一个绝对典型的野心家形象，在其向杰拉德星领导人推销舰艇的这一小段情节中，Level 5的剧设人员将此角色猥琐的性格刻画得十分到位。能否激起玩家们对反面角色的反感甚至仇恨，是判断一段剧情是否成功的重要标志之一。而这一点，Level 5确实做得很好。

接下来再说说背叛。平心而论，塞格兰叛变的这段情节难免会让玩家们产生一丝突兀的感觉。为了爱而不惜背负骂名，其实，这段情节本是烘托游戏中感性成分的又一大好时机，但遗憾的是，除去之前监狱中的那一小段情节之外，这段剧情并没有得到充分前期铺垫，因而它没有达到其预想的效果，也就不足为奇了。不过，对于塞格兰与其死去女友之间的爱情故事，剧设人员在后面的剧情中又进行了总结式的叙述，然而依笔者的个人之见，如果在不破坏剧情完整结构的前提下，将两人的爱情故事穿插在之前的情节中详细说明一下，也许会收到更好的效果。



最后要说的就是有关生离死别的话题。回到罗萨的杰斯塔在通过了良知的考验后，终于来到了一片并不存在的村落中。在这个村落中，杰斯塔遇到了自己从未谋面的母亲。然而还没等母子两人说上几句话，这片美丽的村落就随着一片风沙而消逝了。在这里，剧设人员刻意回避了一些煽情的镜头，他们用无情的时间为这段情节点缀出了忧伤的气氛。摆在杰斯塔面前的，是一个十分钟年华老去的故事。在经历了这段剧情之后，杰斯塔理所应当地找到了一个长大成熟的理由，于是剧设人员趁热打铁，通过沙漠之爪让杰斯塔得知了自己的身世，同时也明白了自己肩上的重任。如果说，此前情节中的亮点是得益于创作人员的灵感火花的话，那么通过这段顺畅得无可挑剔的剧情，我们则看到了剧设人员那根基深厚的叙事功力。

游戏最有创意的一段情节出现在第十二章，在此之前，剧设人员对剧情发展的进度表现出了惊人的克制力，上文中所说的那些看似有头没有尾的细节，直到处于剧情末尾的本章中，才纷纷得到了一个个圆满的尾声。这种大量通过心理活动来解释剧情的做法，在以往的日式RPG中并不常见，因而能给玩家一种耳目一新的感受。唯一的一点遗憾是，由于在剧情衔接方面表现得有些松散，因而使得一些并不注意细节的玩家们无法充分领略本章节的魅力。

游戏结局的表现让人感到困惑——这一点多少出乎了玩家们的意料。传统的日式RPG一向重视对结局的打造——即使整体剧情烂得像条臭水沟，也要把结局打造得辉煌而震撼。然而在本作中，Level 5的剧设人员却一反常规，把一段本能大书特书的情节轻描淡写地一笔带过，这不禁让人感到费解。笔者猜测，剧设人员这样做的原因，也许是尝试用这样一种创新的手段留给玩家们一个遐想的空间，从而使每一个玩家都能在想象中构造出一个属于自己的、独一无二的结局吧。然而事实证明，这样的变革确实无法让大多数玩家适应，因为之于游戏这种形象的艺术形式而言，剧设人员不必表现得如此含蓄。

总而言之，在这部游戏中，我们看到了太多与众不同的创意，虽然它们有些成功有些失败，然而不管怎样，从这些闪亮的创新之处中，我们毕竟看到了制作人敢于突破传统的勇气和决心。

而且，他们的确成功了。

口文/张天然

弹幕生涯



【永不消逝的传统射击情怀】 时光的流逝令我们时常感受怀旧这种特殊情怀，而每当回念旧事，总能清晰的感到时过境迁，人事全非的沧然。笔者作为游戏文化中传统射击游戏的爱好者，在传统射击游戏沉寂多时的今天忽然有了重新振奋的精神。如今为数不多的传统射击类游戏开发厂商在本年度的新进表现让我们感受到游戏传统游戏文化游离在怀旧之外的重生能量。而对于传统射击的众多追随者来说，这显然是自己弹幕生涯中的又一次高潮。作为街机游戏文化的开源，传统射击游戏从"小蜜蜂"，"铁板阵"开始进入玩家的眼帘，这种以躲避与反击相映衬的游戏架构让多少玩家自此为之疯狂。当纵版游戏发展到铁板阵时代，真正实现全方位移动的躲避射击架构终于成型。铁板阵的超级成功，为纵版射击游戏的持续发展打下了坚实的基础。时间流转到今天，我们经历过TAITO系射击游戏的崛起，也经历过CAVE与彩京双雄对峙的年代。由于游戏市场竞争的残酷，在彩京倒下后，CAVE与TAITO两大主流厂商独撑场面，其他中小型传统射击游戏设计厂商时有跟随的大局势延续至今。虽然CAVE的精品游戏质量突出，但传统射击市场逐渐萎缩消退的迹象已经越发清晰。对于众多原传统射击爱好者来说，已经大多转为家用游戏平台娱乐的环境也让我们的弹幕生涯短期中断，很少出现的高质量移植作品甚至让我们淡忘了当年的激情。但近两年中家用平台上出现的四款精品纵版射击让我们似乎感受到一种重新崛起的力量，游戏本身建立在原有传统意义上的革命性创新让玩家们尤其感动。今天在我们深刻了解这四款游戏的精髓之后，借此良机一同回想当年STG的辉煌岁月，一同体会那曾经的感动吧。

传统的继承者:雷电三

对于雷电这个名称，资历老一些的STG玩家一定感到异常亲切。在纵版射击游戏领域，雷电曾经被称为纵版射击代名词，系列开创作品雷电1让纵版射击这个朴素的街机游戏类型增添了更为丰富的色彩。当年的作品虽然年代偏早，但武器设定方面却做的非常合理与精巧，两种主武器设定从攻击范围到攻击威力方面巧妙的为中级者，与高级者提供了选择。而附属武器的设定在当时更是创新之举。集中与追踪性能的导弹附属武器为两种武器性能的缺陷进行了比较好的弥补，形成了一种特殊配合后的化学反应。传统机体的设定与颇具创新的附属武器与主武器搭配系统一直到今天都成为一种传统游戏架构被延续着。而游戏本身的操作性与射击感非常好，以往的传统射击游戏在



敌方着弹方面制作的比较僵硬粗糙。而雷电1在那个年代就将敌人着弹的情况用机体受创画面表现出来，且在击爆后效果气势惊人。这样的设定自然让操作者的投入感大大增加，并很自然的融入到游戏本身的战斗气氛中。雷电作为传统纵版射击的里程碑，一直到今天都有众多玩家时常用模拟器来重温这个作品。系列的二代很好的延续了前作的风格，并把武器与附加武器增添为三种。作为一个系统成熟的传统射击游戏来说，二代的武器添加恰到好处的将两种极端性能武器中间有了良好的过渡阶段，让众多玩家从初级到高级的操作学习进程中不存在空挡。游戏本身的画面质量有了极大的提高，但仍然保持了雷电原有的传统射击感。雷电2虽然仍然取得了市场上的成功，但之后由于彩京与CAVE等新进射击厂商的崛起，雷电系列逐渐被新形态射击游戏所取代，我们这些STG追随者也逐渐沉浸在1945，长空超少年等后起游戏的磨练中，似乎忘记了当年红色战机的身影。经过了十三年的漫长期待，在我们几乎要忘却了雷电这个响亮的名词时，我们在PS2平台上见到到，是一个回归传统与综合革新要素相融合的系列新作—雷电三。雷电系列一直以8方向自如的操作感著称，虽然没有令人眼花缭乱的弹幕，但却在敌人位置的设置与弹着点精妙而突出于其他作品。在朴素之中突出了综版射击最根本的快乐—躲避与命中感，在系列中出现不多的武器里，合理的搭配着射击火力与飞行移动感。本次TAITO新近推出的雷电三PS2版本，为街机版本的完美移植版。在街机推出的时候就已经引起了众多传统射击玩家的投入，游戏在画面效果上进行了质的提升。3D建模的成熟搭建与攻击特效的演出让射击爽快感突出。由于采用了成熟的3D建模技术，所以大魄力的敌方角色得以出现在我们面前，震撼效果冠绝全系列。但由于作品本身内涵完全遵照雷电系列一贯路线，所以实际在游戏内容方面雷电三又是遵照传统的。无论三种武器的属性或是附属导弹的特性都可以看作为雷电二的特效加强版本。画面素质与关卡设计上的求新与射击主架构的回归传统相结合，雷电三给了我们一个重新体验传统射击游戏的理由。由于作品的主架构完全参考了二代，所以给玩家的代入感极为明显。游戏的适度难度与大魄力的敌人会让您无法完全投入到躲避弹幕与大魄力反击的快感中。虽然游戏本身在整体系统方面比较怀旧，但还是需要将武器性能熟悉了解一下：

武器1散弹：绝对初心者专用武器，典型的传统武器。虽然在对前威力上有所欠缺，但却可以最大程度保证本机的安全，小形态敌人很难突破的武器系统。

武器2雷电：传统武器第二形态，属性为散弹的反面，对前威力非常巨大，但却在对敌范围上有所欠缺，由于持续攻击能力很强，所以可以在本机移动的同时加大对敌判定范围，中级者向。

武器3 连锁雷电：可以说，这个武器是雷电2紫色连锁雷电的改良版本，由于具备一定的锁敌能力，所以在高手的操作下可以实现对敌人的连锁进攻，从而创造最高的得分。玩家的创造性在本武器上能得到最大的发挥空间，绝对的高级者向武器。

辅助武器1：直线导弹：对于弥补散弹的攻击力不足有着特别效果的辅助武器，由于纯直线非制导，所以提供了对前不错的攻击判定附加，散弹武器最佳搭档。

辅助武器2：追踪导弹：具备追踪敌人的能力，如果达到最高级别，数量非常惊人，能给予直线武器最好的攻击范围辅助，雷电武器最佳搭档。

辅助武器3：放射导弹：发射后分散攻击，攻击判定中等，范围中等，所以是比较中庸的附属武器，看玩家喜好可以搭配在任何主武器之下。

对于BOSS的设计，游戏也突出了整体高质量3D建模的能力，玩家朋友们在看到这么精巧的造型设计后还等什么，赶紧在PS2平台上重新延续我们当年的弹幕之梦吧。

雷電Ⅲプレイステーション２に登場！



传统名作系列的新作品

背负着豪门之名的历史名作

GRADIUS(宇宙巡航机)是KONAMI在1985年5月于街机上所推出的横向卷轴射击游戏，游戏以多样化的升级系统与辅助攻击的子机而取得成功。之后在1987年在FC上推出的“宇宙巡航机”的分支系列中的首部作品沙罗曼蛇可以说是许多经历过FC时代的中国玩家都非常熟悉的一款经典的射击游戏了，这也可说是射击游戏在中国的启蒙作品。

而这2个系列往往容易被我国玩家所混淆，我觉得这里有必要参考一些资料给大家介绍一下。宇宙巡航机系列有武器选择系统，横向卷轴，仅可只能单打(在GRADIUS V的时候才可以同时双打)，GAME OVER时只能从特定地点重新开始(仅GRADIUS V中可当场随意复活，场景也是GRADIUS惑星。而沙罗曼蛇系列并无武器选择系统(仅FC日版有过一此)，有纵向横向多种卷轴，可双打，GAME OVER时可在原地复活，场景是Salamander惑星。

财宝给著名作品带来的新变化

这次的GRADIUS最新作“宇宙巡航机V”由此前曾开发过目前2D射击游戏金字塔斑鸠的财宝公司TREASURE接手开发，其品质绝对值得信任。由于开发小组的变化，游戏在保留了系列原有整体风格的基础上对部分系统元素作了大刀阔斧的改变，比如引入了部分斑鸠的武器系统等。

话虽是这么说，但游戏武器系统是射击游戏的精髓，一般不能轻易改动，本作也只是在一些细节上做了调整。在游戏开始之初，玩家依然要从四种不同的武器类型中选择一种，这是后面战机的攻击与能力提升的基本模式。这4种武器类型除了有不同的能力提升组合之外，本作更加入了以前每有的子机控制机能，当游戏中吃到一定数量的能量胶囊之后，就会出现有一架子机以光点的形式出现，追随着玩家控制的主机，本作中子机将根据玩家选择的不同武器类型来发挥不同的能力，起到各种不同的攻击和保护作用。

四种左右游戏流程的武器系统

根据子机控制机能的不同，游戏中相同的武器也会有不同的攻击模式。比如游戏中的一种固定武装雷射，在Type 1与Type 3的情况下，武器将始终保持一直线的方式发射，而在Type 2与Type 4情况下，雷射则会以曲线的不规则方式射出。当玩家完成游戏一周后，游戏将开放武装搭配的自由编辑模式，每一阶段的能力升级武装皆可以自由选择，使游戏的变化更加丰富，耐玩度更高。

游戏中的武器类型共有四种，其中Type 1模式下，当玩家按下子机操作键时，子机就会固定在与主机保持一致的相对位置上，不会乱跑，好处是可以很轻松地消灭一些主机无法直接攻击到的盲点目标。Type 2模式下，当玩家按下子机操作键时，将会进入以方向键自由调整子机攻击方向的模式，此时方向键将无法控制主机的行动，需要在能够保证主机安全的时候使用。子机的攻击方向也不能瞬间变换，必须以顺时针或逆时针的方式回转才可以，有点麻烦，不是很实用。Type3模式下，子机将固定配置在自机的上下两方，当玩家按下子机操作键时，子机会以循环的方式改变彼此的间距，形成大面积的火力攻击网。还可以将所有子机调整到自机重叠在同一直线上，达成集中火力加强威力的目的。此模式让子机的控制达到了收放自如，且兼顾到了点和面攻击火力，基本上可以说是比较好用的一个模式。在Type 4 模式下，子机将会以环绕于自机四周的方式配置，当玩家按下子机操作键时，子机便会绕主机旋转，在遇到障碍型和骚扰型等敌人或面临敌人大规模攻击的情况下能起轻松保命，是保护作用最强的一个模式。不过本作中的子机威力实在是太强大了，原本系列的强武器MISSILE导弹显得大幅度弱化了，对敌人的攻击力实在是不敢恭维。而且游戏中四种模式下的子弹都是一样的，稍微显得有点单调了。

基本要素评论

下面说说游戏的声光效果。游戏的音乐很明快，电子乐味道很浓的背景音乐配合节奏很紧凑的战斗可以说是恰到好处，音效也很有机械感，比较好地衬托出了一个宇宙空间的感觉。不过音乐的变化较少，比较烦闷，而且没有突出点，整体感觉只能算中等偏上。游戏的画面算很有气氛，气势磅礴的画面和绚丽无比的光影效果完美地描述了一场宇宙战争的画面，但在过场CG动画出现的锯齿和噪点比较厉害，算是一个缺憾吧，不过射击游戏一向追求的是整体气势与效果，对画面的要求未必有那么细。

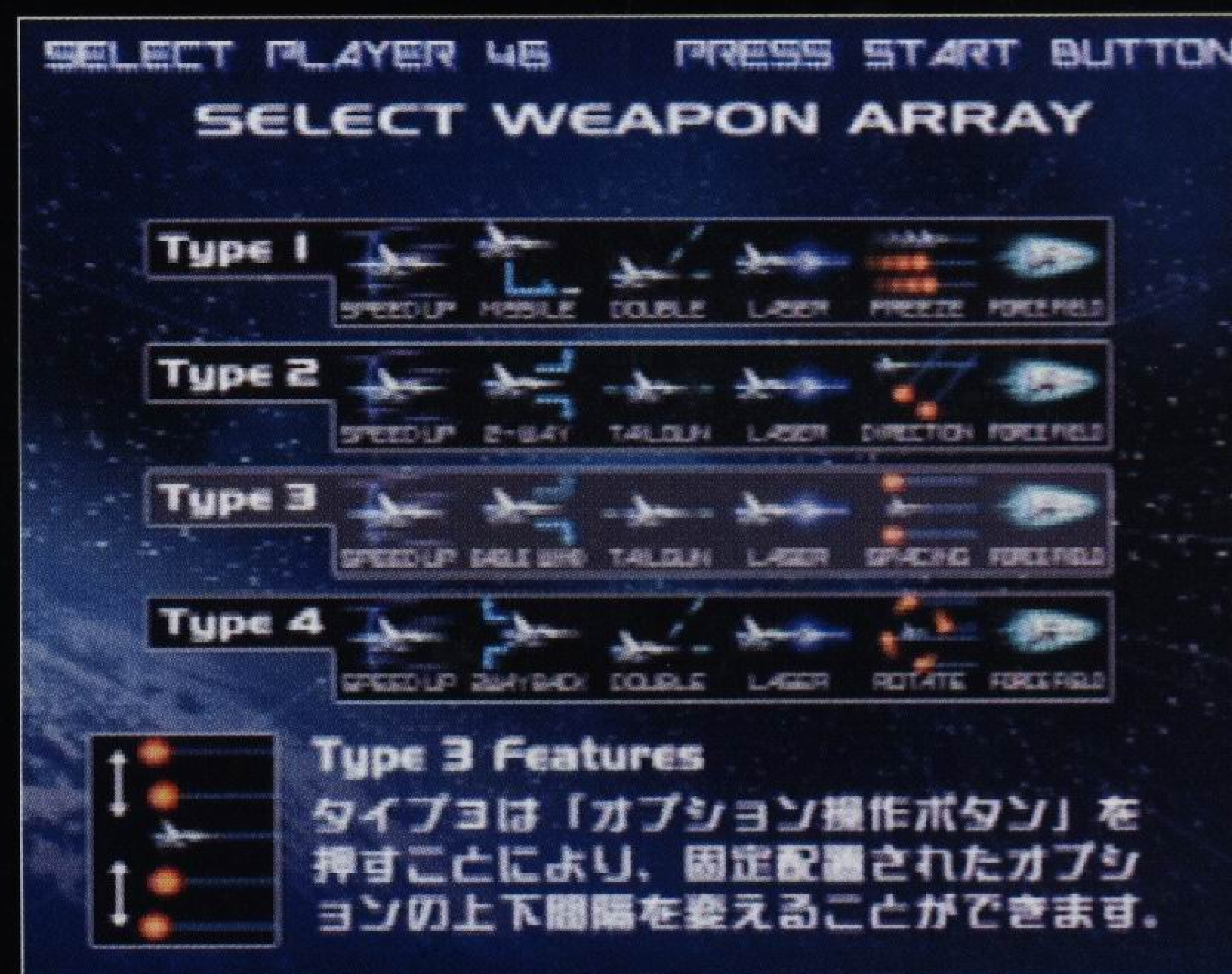
和财宝的同门的作品斑鸠相比，宇宙巡航机V稍微显得机械化和强制性的元素较多，而斑鸠则在系统上的变化性和灵活性方面有一定优势。当然，两者的背景和系统有着较大的区别，不好类比，而且斑鸠这样的作品确实是很少有游戏能与其比肩的。相比之下，倒是去年由IREM SOFTWARE在PS2上发售的R-TYPE FINAL与本作有不少相似之处。在光影和色泽上，宇宙巡航机V稍胜一筹，但在机体，武器，攻击特效，子机，场景，敌机等细节的丰富程度上，要远远逊色于对手。而且在场景方面，宇宙巡航机V受故事背景所限，敌机主要以机械机体为主，场景也多为外太空，可变化的环节实在乏善可陈。也就是说，作品确实非常不错，但只是在细节的丰富程度上来说，比起其他同类作品要欠缺一些个。但是对机械金属质感的营造以及太空效果的营造，绝对是非常出色的，这也是在作品发售一年多之后我们仍向您推荐这款作品的原因。因此来说，如果您喜欢科幻感觉以及硬派射击游戏的话，本作绝对是您的好选择，尤其是众多子机系统带来的强大火力网，绝对能让您沉醉其中。更何况这个作品系列对我国玩家有着极深的影响，单是对以往作品的怀旧情结，我相信就会有很多人不会拒绝本作。或许今天来看这样的游戏已经有些落伍，但我想本作的受众是绝对不会少的。



←标题画面就非常的有科幻感，太空的营造很出色。



←这样的画面绝对让人怀念。



←四种不同武器系统决定了游戏中你的火力情况。



←外太空与科技感十足的战机战斗气势十足。

异色幻想世界中的弹幕表演—虫姬

虫姬是一款发源于街机的著名纵向射击游戏，游戏以"甲兽"为背景，这是一个以巨大甲虫构成的繁荣奇幻世界，故事讲述星降之里的蕾柯公主为了解救受疾病所困的里民而挺身而出，依照古老传说成为祭品，骑乘甲兽「金色」前往神树之森。

在众多街机游戏中，这样的世界观与人物设定确实是非常另类的，其独到的魅力也让《虫姬》获得许多玩家的喜爱。蕾柯公主人也一下成为人气角色，其周边产品在上市后瞬间销售一空，再版也很快就卖完，足可见其受欢迎的程度。

作为PS2移植版，本作除了完整收录街机版的全部内容之外，还加入了可自由选择关卡或BOSS战来练习的"练习模式"，以及可以阅览游戏设定插画与开发中的一些记录资料的"画廊模式"等家用机版原创内容。

系统分析

别看游戏的设定在一定意义上可说是有些幼稚，但作为一款射击作品其系统是非常严谨的，这里着重给大家讲解一下游戏的系统。

【武器性能分析】

3种初始主枪子弹选择，之所以叫初始子弹，是因为虫姬可以在游戏里换子弹的，选择的初始弹是你一开始出现时和你死后再出现时的子弹类型。

M： 正如英语middle的含义，它的一切都是中庸性的，中等的速度，中等的射击范围，不管远近威力都差不多，在maniac，ultra模式里连击的加速度也是最慢的（W弹最远射击时比它才慢一点），这种子弹在第一关比较好使。

W： 散弹，威力远距离时是三种弹中最小，近距离时则是最大的子弹。由于及为分散的子弹，使得可以靠反弹打中物体以使连击不会下降，也是连击跳升最快的必须子弹类型，虽然移动速度是最慢的。但依然是该游戏中最重要的王道武器。

S： 快枪，直线型集中火力。威力不会因为距离远近而产生什么影响。但连击在近距离时可以加的飞快，比W的近身还要快，但由于威力太大，不适合于中BOSS连击提升战里，所以也只是道中提升连击的过渡武器而已。但在没有连击概念的Original模式里全程使用效果还可以。

【模式系统分析】

游戏共有3个模式，与其说是3种难度级别不如说是3种偏重不同的模式，游戏也因这3种系统的模式而相对变得更加丰富了。

【Original mode】

原创模式，但并不是大家所谓的easy难度，该模式没有连击系统，只有金块累计系统，其实并没有什么作用。敌人的子弹以少而快为特征，有的子弹由于太快甚至有残影效果。难度也是不低的，对于初级玩家来说比起maniac，这个模式反而要更难一些。

Original的中BOSS倍率系统是在这个没有连击系统的模式里最重要的一点了，这个设定是就是每个中BOSS在最后击破的瞬间打中中间的头部可以得到最多为的9倍率系数X基本分。比如第2关中BOSS是7万，如果最后一枪是正好打中中间的头部的话取得的分数就是63万。这是这个模式下得高分的最重要手段。

关于第2关的BOSS，第2关的关底有6个脚，如果击破每个是2万，但如果完好无损的带过去只击破本体，每个脚可以得到20万额外奖励，后2个难度也适用，但在后2个难度里这些分数已经是微不足道了，可以无视，但在Original里120万可以说是超多分了。

【Maniac mode】

此模式下子弹以密集为主，高速弹不多。引入了连击系统，是初级玩家和高级玩家都比较可以接受的一个难度，也是与街机版比较接近的一个模式。

此模式下最重要的就是要考虑如何连击了，游戏里连击是和分数直接挂钩的，连击数是在击破每个敌人时除了取得基本分外还会加上连击系数，而且敌人死后爆出的金块也和连击有关，因此游戏里要尽可能多地追求连击，越高越好了。只要命中到或消灭敌人，连击数就会相应上升，但如果攻击没有打到，连击就开始倒计数减少，连击每上一个数字单位，倒计时的速度也越快，比如1万和100万的倒减速度是100万时快，一瞬间就减去几万分也是很常见的。因此游戏中只有不停攻击敌人，以求维持高连击系数是游戏的关键。另外打爆每个敌人可以使连击不下降的时间也是不同的，杂兵基本的维持时间非常少，相对地大型虫被击破则可以维持稍长一点的时间，因此根据情况在游戏中选择不同的攻击目标也是非常重要的。此外虫姬的敌人在出现屏幕范围之前就可以攻击，即使是1枪毙命的低等虫也可以在它完全出屏幕前连续打好几枪，对有连击系统的模式来说掌握这种技术是非常重要的，有些地方的COBMO过渡和衔接都需要用到这个细节，几乎每一关要用到。而对于original来说也是获得额外得分的一个最重要手段。

连击系统实质上就是游戏最核心的部分，大多数射击游戏都是这样，本作中也必须熟练掌握连击系统的奥妙，才能真正取得游戏的乐趣。

【Ultra mode】

超级模式，完全上级者的游戏模式，连击原理和Maniac相同。但是弹幕密度速度都比其多和快。最终还有超高难度的隐藏BOSS，半路的中等兵硬度也比Maniac要大一些。

普通连： 就是第一个子弹键以一定的固定节奏高频率按下，是高连击的基本前提，提高总连击数的同时也为后面C连做铺垫，普通连的好坏直接影响整个连击的好坏。根据前面的跳升原理，由于主枪之间有间隔，所以用好连击可以使连击数一直处在不断跳升的状态下。在BOSS战中以及个别关一些具体地方都要用到。不过要注意以下几点：

1 不能按的太快，不然等同与直接按C不放，其实只要观察连击是否跳升就可以判断出了。

2 子虫激光要始终保持放出，一但没了就是太慢了，激光发暗没关系。但不能没有

3 不要连得兴奋过度，要掌握好量，根据子虫的连击数切换成C连。

由于中BOSS以及途中一些硬的敌人的HP还是比较高的，所以为了最有效的提高连击还需要用到C连的结合。

C连： 当普通连达到一定程度时激光连击数达到一定多的量时就可以靠C连大幅度实现连击的跳升，方法是有节奏频率的不断按C（强攻击），其原理和跳升一样，但按的速度频率肯定比A连要快，所以跳升频率非常快，但C连时如果不是离目标太近（比如第3关最后的虫尾处）的话子虫的连击数由于激光不再释放而不断倒数下降，所以C连的时间其实比A连要少，但其提高的连击数却非常多。之所以不一直用普通连的原因，是因为中BOSS HP是有限的，单纯普通连的话很快会消耗完HP，所以C连其实是一种消耗战法，主要目的是从最少数目的敌人身上里得到最多的连击。

打点： 打点是虫姬里的和连击有关的一个细节部分，在普通连时第一枪激光打中的地方称为主打击点。之后打中的其他部分都是次要打击点，C连时只有子弹射在打击点上才可以得到最大效果的跳升。虽然在次要打击点上也可得到，但效果要比主要打击点小很多。

打击点的对称性： 一部分技术的引深。游戏中无论主次打击点都具有对称性。游戏中打击点全部集中在左面的部分可以映射到对称的右面部分，就是所谓的对称性。但是比较例外的是第2关的蝎子和第3关的部分坚硬关节这2部分。蝎子的第一身的左右手不是对称的，对称性是只体现它的身体上。第3关的足节关节则不是对称性物体，因此很难说打击点映射到其他哪个部位，对付这两个敌人时大家尽量找主要打击点。



←游戏的标题画面，色彩缤纷。


←游戏中的机体都是像昆虫一样的家伙。


←故事背景虽然比较可爱，但弹幕水平也不差。


←面对巨大敌人时依旧是华丽的乱战



←别看游戏中的角色设定都比较可爱，但如果因此而小看其难度的话就要倒霉了。


←boss战的气氛凝造绝对不输给其他作品。

战国乱世中的异色飞天舞

讲述战国时代一段异色传奇

随着TAITO的中兴，现在他们的作品是越来越多了。虽然现在射击游戏已经逐渐没落了，而且射击游戏的特征就在一定程度上决定了其并不适合在家用机上移植，但以纵版射击起家的TAITO依旧是执意推出了这款新派射击游戏。

好在这款游戏的素质还算不错。游戏的背景设定是在战国时代，依然是一个斩妖除魔并与一统日本的大魔头交手的故事。不过说起来这个题材还是已经足够俗气了，自从一个鬼舞者开始此类题材就接连不断了。大魔王的人选也是在几个成功人士中来回地换，这次换成了德川家康，看来真是风水轮流转魔王天天换啊……本作的主人公焰是一个背负着天狗之血印记的武士，因为主人公是天狗和人类混血并被称做"罪人"的焰。天狗族要求他去取回被盗走的天界之宝"天星魂"。焰曾经一度拒绝了这个要求，不过后来听说为了盗取这个宝物自己的母亲也被杀后，决定为母亲报仇而踏上复仇之旅。故事中德川家康被黑暗的力量所操纵，依靠魔物的力量妄图统一全日本，因此背负天狗之血印记的战士与服部半藏等正义之士纷纷起事，以天狗之力来对抗黑暗军团。

游戏成功的最大要素"拔刀术"

本作在街机上已经取得了相当的成功，其最大的成功要素就是在系统上的创新。游戏加入了一个称为"拔刀术"的要素，游戏画面的左上方显示的是角色的能量槽，着不停的攻击敌人，这个槽也会不断地增加，当攒满到一定程度之后，就可以发动"拔刀术"了。这个技巧可以弹回敌人的子弹，在取得高分的同时还可以用弹回的子弹攻击敌人。当然如果拔刀直接攻击到敌人的话，还可以发动一系列的连锁攻击，有时根据具体情况，还可以发动威力巨大的攻击，将大片敌人瞬间消灭。不管是战略意义还是求华丽、求高分，这都是一个非常重要的系统要点，也可以说是整个游戏的一个重点。

这个系统要素的出现实质上还是对传统射击游戏系统的一个颠覆。传统意义上的保险一直在传统射击游戏中占有非常重要的地位，关键时刻通过保险实现自保是射击游戏的传统了。而本作以拔刀来取代这个已经非常深入人心的系统，可说是有点冒险。但这个系统的出彩已经可以让人忘记到底什么是保险了。拔刀不仅拥有保险保护自身的特性（可通过弹回敌人的子弹而实现保护自身的目的），同时在特定条件下还可以作为特殊的攻击手段使用，对群体敌人战可以发挥非常大的效果。这样一个设定实际上让游戏有了一个非常吸引人的地方，拔刀成功后批量消灭敌人以及超级绚丽的画面效果足以让人对这个游戏产生非常浓厚的兴趣，从而达到推广这款作品的效果。通过颠覆传统换来玩家的注意，可说是很高明的一个手段，更何况这个要素还设计得非常出色呢？那作品的成功也就不奇怪了。

玩这个游戏的时候不禁让我想起了几年前DC上的斑鸠，相信如此高水平的射击游戏大家都还记忆由新，毕竟那样的神作到今天几乎还是没有同类型游戏可以逾越。而让我想起斑鸠的主要原因就是其难度以及对游戏节奏的掌控，各位喜欢射击游戏并且爱挑战超高难度的玩家这次就大可来尝试一下这款新派射击作品，相信在难度以及爽快上不会让您失望。

基本要素评论

游戏的背景采用多重卷轴的3D画面，感觉气势是足够了，比较壮大也足够华丽。由于故事背景是以日本战国时代为基础，所以游戏还是以城堡、神社等古建筑场景为主。在BOSS战时的场景交替做的十分具有气势，除此之外敌人种类多样，攻击方式众多，弹幕更是华丽夸张，还有多种形态的BOSS更是让战斗盛况空前。做为一款射击游戏来讲在画面等气氛方面营造得已经非常不错了，种种效果也还是非常有效果，算是比较不错的了。

其他要说的就是游戏的音乐了。其实对于射击游戏来讲，一直有一个误区，那就是音乐效果方面经常不能得到应有的重视，因为大家在紧张的游戏时光看夸张的弹幕就已经应接不暇，其他的风景和音乐那真是无从欣赏。同类游戏中对比发现，几款优秀的射击游戏中，游戏厂商都非常聪明的采取把音乐的重头放在了BOSS战时的处理，如此一来就体现出了BOSS的气势和BOSS战的超级紧张情况。比如斑鸠等很多硬派射击游戏都是这样处理的。本作也吸取了前辈们的成功经验，平时流程时的音乐只能说不过不失，而在BOSS战时所体现出的那份即有古朴的战国气息又有十足雄壮感觉的BGM，配上BOSS战时剧烈的爆炸效果，完全就把战斗气氛衬托出来了，一下子就让游戏的效果跃上好几个台阶。

最后还得说一说游戏的系统，毕竟做为一款成功的射击游戏，独特的游戏系统是必不可少的。还是前面说的那个本作独特的拔刀系统。在可以拔刀的状态，直接用刀砍向射过了的子弹，子弹就会原路弹返并对敌人造成伤害；而在用刀砍到敌人的时候，就可以发动"七闪斩"，也就是将屏幕内现有的敌人全部斩杀的招式，且发招的时候全身无敌，更会加以及高的分数，在"七闪斩"的时候还可以通过连续按键来提高"七闪斩"的发动速度。不过在每一次拔刀之后会有5秒种的恢复时间，在这段时期间就不能再使用拔刀了。

整体的来说，在目前射击游戏如此不景气的这样一个状况下，TAITO还极力推出新作品，光是这种精神就值得表扬，更别说游戏的素质还算很不错了。战国的背景使激烈的游戏多了一分古朴的文化内涵，而爽快的游戏系统更使战斗感觉足够爽快。颠覆射击游戏传统的拔刀术要素，以及群杀敌人和各种丰富的基本要素设定，都决定了这是近期PS2上一款不可多得的射击佳作。也许现在射击游戏对整个游戏界的影响力小之又小，但如果在同类之间稍做比较，你就会发现这款作品的与众不同之处。个人强力推荐。





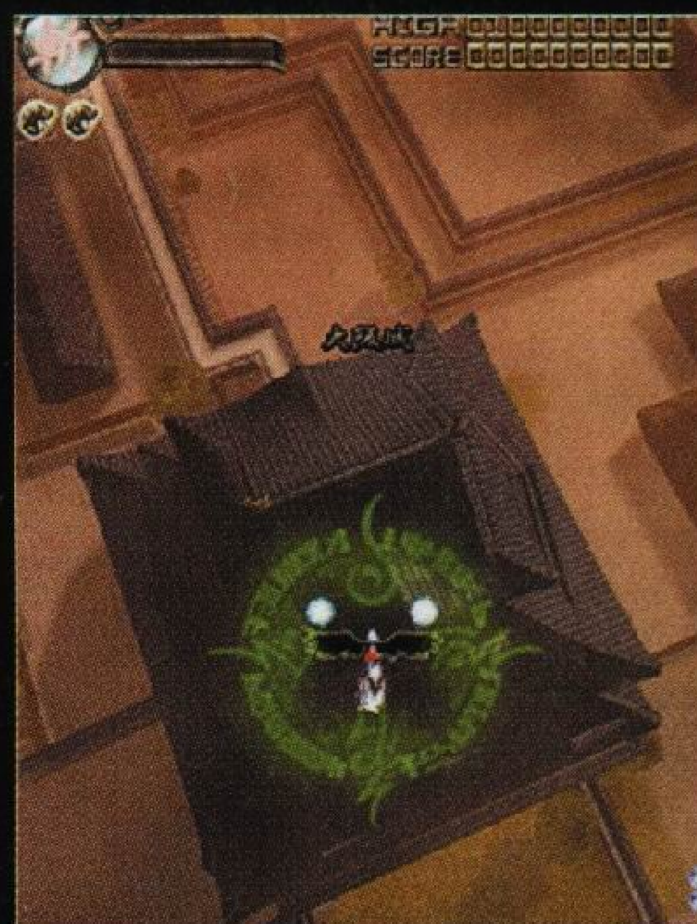
←为什么战国时代会有大机器人出现？



←爽吧？这种画面看着就气氛十足



←游戏中敌人与子弹的数目绝对让你满意。



←颠覆射击游戏传统的拔刀术。



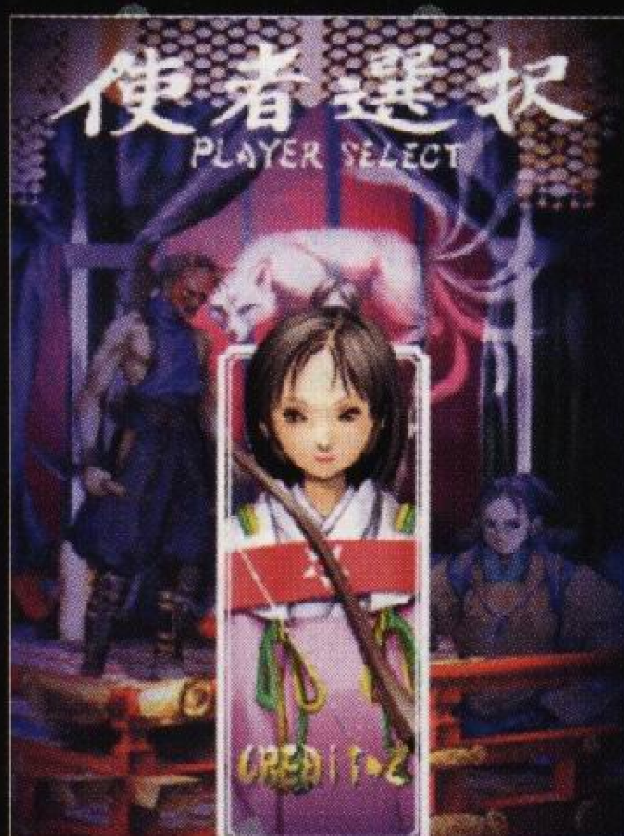
←很多历史传奇人物都会登场。



←敌人角色的设定也是非常出色的

传统射击的辉煌—双雄割据的年代





虽然近期在家用平台推出了众多移植类或原创类纵版射击作品。但传统射击类型渐衰的情形是显而易见的。一个传统的游戏类型发展到了今天，在进行了3D形态画面渲染的改革后总体架构仍然延续传统，没有实际突破的游戏架构让跟随者产生了视觉与心理疲劳恐怕也是理所应当的。实际上，到了今天传统射击类型游戏仍然以2D渲染画面为主流，以CAVE为代表的天才开发组们仍然给我们带来了一次又一次惊喜。我们在体会这略带传统色彩的劲作时，很自然地想起了将传统射击类游戏推向巅峰的90年代，在那之前的纵版射击以大旋风，雷电为主流模式，传统色彩浓郁但在视觉表现力和剧本创新方面差强人意，厂商本身已经进入了已经成功的模式中无法突破自己。在这个关键的时期崛起的两个新生会社的作品让传统纵版射击项目焕发了新生，这两个厂商便是大家熟悉的CAVE与彩京。他们充满创意的剧本与系统架构，对于整个纵版设计类游戏发展史中是一次巨大革命。在两个会社不断竞争与挑战自我的过程中，截然不同的作品风格让我们经历了一段双雄割据的战国年代。而不断推陈出新的作品更是为我们这些纵版射击爱好者带来了一笔不可估量的财富。时至今天，当年的这些经典名作在素质上都很难被现有作品所超越。让我们重温这些伟大的作品，重温当年的热血与激情。

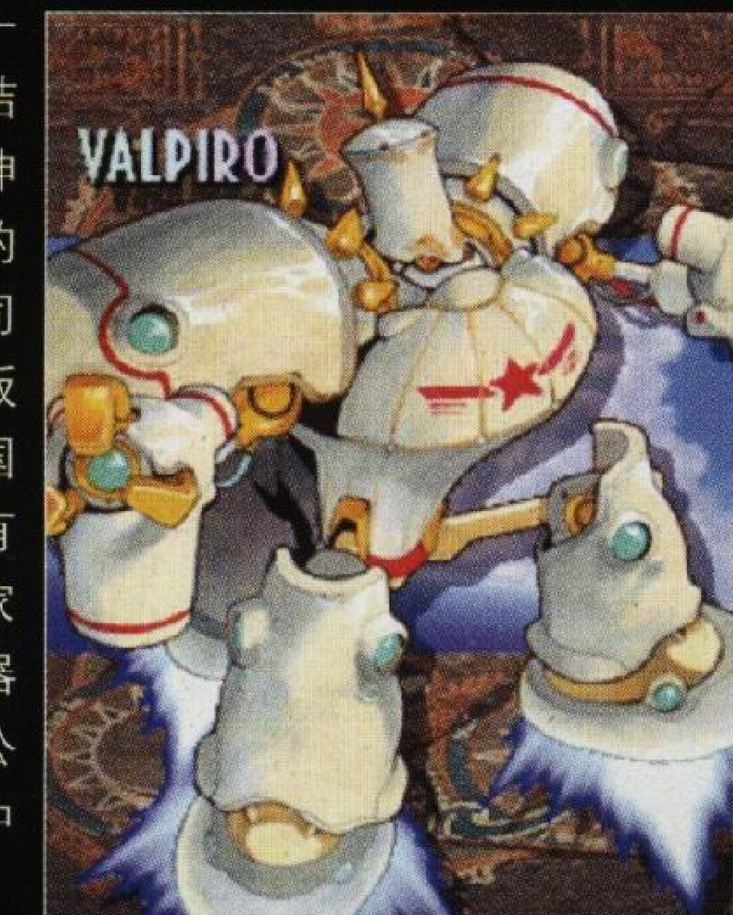
彩京阵营

在彩京崛起之前，传统纵版射击一直没有过多的色彩，虽然类型的架构已经形成，但作品本身在综合效果表现与机体设定方面一直朴实无华，那种传统设定下的飞行器形态与固定的敌人造型在多年的游戏开发过程中居然没有多少实质性的变化，以至于众多玩家多年一直坚持着一个风格的游戏，再难激发心中的热情。彩京作品的出现有着实质的颠覆作用。在充满传奇性的剧本面前，原本类型游戏中老朽的机体设定突然更改了面貌。更重要的是，可选用机体本身的数量之多与画面喧哗的构成让我们对这个传统项目又一次引发了兴趣。彩京开发的射击游戏一直以多机体设定，延续传统风格但突现武器设定与BOSS设定的风格著称。而其创新的原创剧本设定与极为舒适的射击操作感都成为了一种参照坐标，引领着后续厂商不断跟随。

彩京公司的诞生代表了一个新的传统射击时代的来临。更证明了在剧本与整体架构上双重革新的纵版射击作品是有能力重新焕发出生命力的。很遗憾的是，在残酷的游戏市场竞争中，彩京公司已经惨遭并购。我们很有可能再难见到彩京风格的射击游戏出新。但从其多年研发的经典作品中，玩家朋友们可以明确地感受到彩京作品在传统基础上进行大幅度革新的勇气与精神，毕竟经典是永恒的。

【战国ACE】

这部作品只要是曾经在街机环境中熏陶过的玩家，相信都有着深刻的认识。1993年，这个充满传奇色彩的游戏进入玩家眼帘时，如此新奇的虚拟战国设定与众多的可选用机体让很多传统射击玩家重新回到了弹幕生涯中，更吸引了众多从未进行过纵版射击类型游戏的玩家投身其中。由于参加人数过多，人气过于旺盛，当时的玩家甚至以游戏开头彩京的公司LOGO作为游戏的昵称，亲切地称其为“彩京”。游戏本身的剧本设置就非常精巧，以日本战国文化为背景，为了阻止邪教集团“神罗教”邪神的复活计划，并拯救已经被诱拐即将成为活祭的将军家的女儿和月小姐。隐藏着各自想法的神奇6人众展开了惊天动地的空中战争。作为彩京公司的第一款作品，本作出众的人设与充满个性的机体造型给玩家留下了极为深刻的印象。驾驶着自行开发的西洋学术战斗机的老西洋学者，拥有着出众剑术但却是外国血统的侍卫，小小年纪就驾驶着神机体参战的巫女，美貌的金发女忍者，超音速高科技战斗机的驾驶者—天才狗，拥有灵力集的怪力僧侣。充满性格魅力的角色与创新造型的机体相配合，一款具有历史性意义的STG游戏在彩京公司这些天才游戏开发者手中诞生，成为了STG历史中的里程碑。由于集体种类的繁多，每一个机体的速度，武器种类与特殊武器（炸弹）的属性，造型完全不同。更具有创新精神的加入了蓄力武器系统，让游戏的可研究性大大增加。以今天的眼光来看这款作品，仍然是一款系统与画面凝结的极端完美的神作，而由于作品的大人气，彩京公司后来还制作了横版射击的精品战国BLADE。如果没有接触过本作的玩家，不妨利用模拟器感受一下，彩京公司精髓尽在其中……



【1945 2】

战国ACE的成功让更多的射击爱好者将目光凝聚在这个刚刚起步的小型会社身上。而彩京果然没有让我们失望，在1995年，彩京公司推出了1945系列的第一代作品，本作虽然在剧情方面未有创新，甚至在整体系统方面也模仿了老式纵版射击的架构（如大旋风）。但那只是表象，只要玩家一经深入研究，就可以发现作品本身的众多机体设定与关卡设置的微妙。更由于超现实主义的风格，在作品中以BOSS为首我们经常可以看到由历史机体向超科技机体转型的瞬间。就这样，一个貌似传统实则大幅度变革的经典射击系列诞生。在受到多方面好评后，1997年，代表1945系列水平最高的1945 2正式研发出台。虽然风格完全继承了1945，但续作在画面渲染质量，机体改动与系统进步等多方面都有了明显的进步。19452的武器射击突出了彩京会社的一贯的优点，着弹感与射击感让操作者有一种原发的感动。而机体种类也进行了比较大的改动，F-5U作为幻想超科技战机出现受到了大人气欢迎。除此之外，游戏中将空战经典机体进行了收录，经典的P-38与DH-98机体的特殊攻击竟然为飞行编队，这样的改动让我们这些老玩家有种怀旧的感动。在系统方面，本作新加入的三段LEVEL强化系统，取代了原有的普通蓄力攻击，使战略性大大提高。1945 2作为彩京最为耀眼的一款作品，在敌方造型设定，己方造型设定与操作感多环节都处理的日趋完美，彩京公司也在1997年达到了会社的鼎盛。虽然彩京公司后来制作的现代色彩浓重的19453也获得了比较大的成功，但在我们心中，1945 2才是彩京公司整个1945系列中的代表作品。

【武装飞鸟2】

说起这个大家熟悉的作品，我们就先要提一下本作的前身，武装飞鸟。这款传奇作品在1994制作完毕。剧情放置在了19世纪的欧洲，为了将传说中的太阳神魔镜碎片凑齐，5位各有理想的冒险者开始了旅程。作品最突出的地方在于童话卡通效果的凝造与幻想色彩浓重的武器与机体设定。由中村博文先生设计的角色性格放置在这样一款射击游戏中，起到了突出的点缀效果。而艺术家工作式描绘出的卡通形象更与整个剧本相和谐，成为了继战国ACE之后最受欢迎的射击作品。游戏中可爱的机器人，调皮的小魔女，可爱又可气的敌方BOSS角色至今仍停留在我们脑海中。在经历了4年的等待后，1998年我们见到了这款精心制作的后续作品。游戏首先引进了1945 2中的三段LEVEL强化系统，发光金币获取系统。剧情铺垫



←LOGO画面如此鲜明，昭示了一个时代的来临。



←当时战国ACE的容量很有限，但画面素质却很高。



←怀旧与超现实相结合，作品成为了无上经典。



←游戏画面构成简洁明快，感觉很舒服。



←19453虽然素质不错，却没有达到前作的成就

为前作世界观后，为了获取能够实现万能愿望的万能药，世界中重新集结的6位强者重新开始了冒险。作品中新添加的角色非常有特色，褐色皮肤的富商HEI.COB与吸血鬼阿路卡德塑造得非常成功，当时HEI这个可爱的胖子还成为了大人气角色（当时HEI的布公仔销量很好呢。）游戏中的画面渲染与整体效果达到了彩京历史上最为喧哗的程度。武器设定与角色之间的平衡性也拿捏得恰到好处。武器威力超级的机器人，移动速度则相对缓慢，而速度占优的飞行器少女，则在攻击力方面差强人意。总之在这样平衡的操作系统与充满幻想色彩的剧情背景下，武装飞鸟2成为了众多玩家不断挑战的对象。到了今天都有很多玩家认为武装飞鸟2是彩京历史上制作水平最为高超的顶峰之作，笔者认为这样的评价还是比较客观的。

CAVE阵营

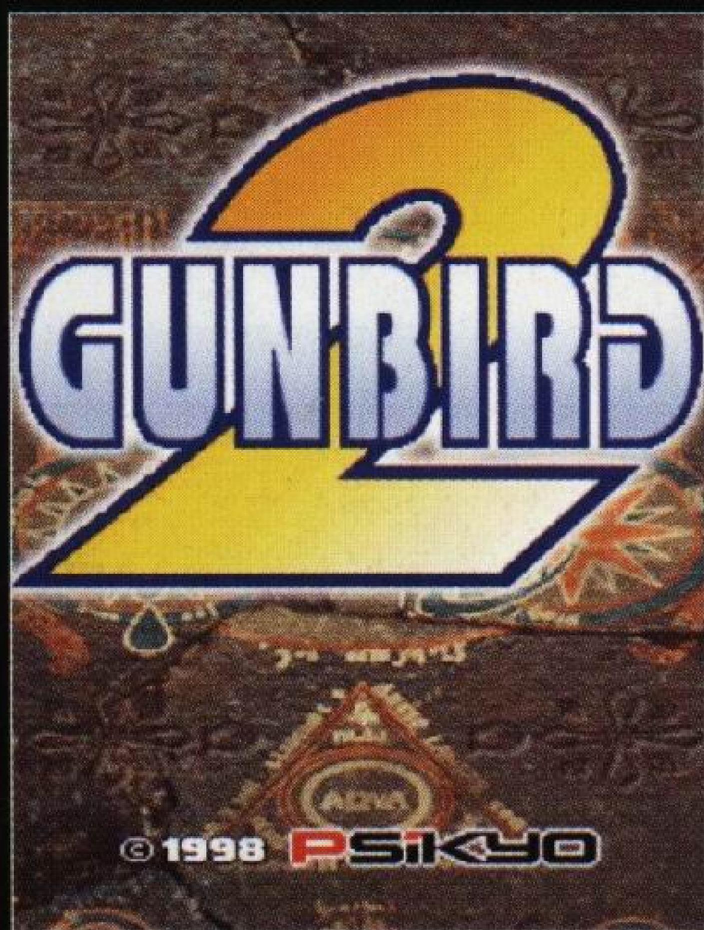
虽然彩京在中国地区的名声响亮，但可能大家都不知道的一个事实是，日本本土对于传统射击游戏的制作水平评价，CAVE的作品评价是要稍胜彩京一筹的。与当年彩京公司相对独立的经营体制不同的是，CAVE公司的起步是相当艰辛的，早年作为背后开发小组的CAVE连游戏发行的能力都没有，只能依靠ATLUS这样的大牌公司进行作品发行，这也是我们在早期的CAVE游戏中经常能够见到ATLUS发行商标的根本原因。CAVE作为一个资力十分有限的小型会社，却几乎颠覆了整个传统射击的架构，这在当时业界可以算是一个不大不小的奇迹了。我们如果说彩京是一个将传统进行革新的智者，那CAVE就可以比喻成为才华出众，且有些玩世不恭的天才。CAVE的作品每一部都有着精彩的剧本设定，完全打破了以往老旧的太空、宇宙、老式空战的架构。作品中出现的超现实主义、日式和风风格让我们几乎忘了这是一款传统射击游戏，在日本射击爱好者BBS中，经常以RPGSTG来形容CAVE游戏的剧本之精妙。在射击架构上，CAVE也将弹幕与华丽发挥到了顶峰，虽然在可选机体方面比起彩京稍有贫乏，但游戏通常将内容的重点放在整体剧本的推广与高难度的推进过程中。了解CAVE系射击的玩家一定对游戏中超级眩目的弹幕印象深刻，在机体受创区域设定很小的基础上，玩家需要经常在位置细微调整上费尽功夫，这不但是对经验和耐性的考验，更在很大程度上对一个玩家本身的人间素质要求进行了一次磨练。我们虽然不能说CAVE公司的作品更为专业，但在彩京公司遗憾离开业界的今天，难度与精度日益提升的CAVE系作品显然是现今传统射击领域的最高殿堂。

【长空超少年】

CAVE的巅峰作品，STG射击历史上剧本力度最高的巨作。这款作品代表了CAVE的整体风格，在浓重的故事背景下，引领着玩家不由自主地进入这个庞大的世界观中，为其努力修行而丝毫不感疲劳。游戏本身架空设计在2018年的东京，由于地方性拓展过于严重，具有“ESP”超能力者中引发了众多的罪犯，政府方却并没有与之对抗的有效方法。就在这个大背景下，一个名为“夜叉”的ESP者组成的犯罪组织逐渐崛起，这个组织不仅实力惊人，且已经渗入到经济和政治之中。“夜叉”为了对抗与其作对的势力并增强自身的实力，在城市中散播了可探查“ESP”能力者相关位置的雷达，并让手下寻找他们引领其加入组织。对于局面相对混乱的东京，少数国际警察在暑内秘密设立了ESP犯罪机关“JUDGE”。与此同时，“夜叉”却把自己的“ESP”能力者自卫队安排在东京，实际上，东京已经成为了“夜叉”的军事要塞，而生活在这里的人却全然不知，仍然过着平淡的日子。我们的主人公是在东京凤凰高校就读的相模裕介，他从小就是一个“ESP”超能力者，但这种与众不同的能力却给其带来很大的烦恼，所以一直没有使用这个能力，阴差阳错地躲避了“夜叉”的搜索……貌似平淡的生活可以继续，但却就在这个时候相模裕介的好友近江觉的“ESP”能力突然觉醒，并爆发了杀伤能力。很快探索出“ESP”能力者位置的“夜叉”组织工作者出现，将近江觉掠走。因为这个突如其来的变故，裕介释放出了封印了10年之久的“ESP”能力，并向“夜叉”发动了挑战。在战斗中逐渐了解自己惊人能力的同时，裕介也目睹了“夜叉”和“JUDGE”的激烈战斗，对于所谓的正义已经没有明确的坐标。与其具备着相同能力的同伴在他的领导下，处于革命者与卫道者之间……游戏剧本的深度相信大家已经了解，作品本身的出色表现更代表了CAVE的能力。游戏的敌方设定与己方设定严格按照剧本设置，造型充满张力与美术表现力。射击系统包括普通射击，高能量射击与ESP保护三种，弹幕设计更是专业性十足，很多时候需要玩家严格按照对应轨道躲避才能力保不失，技巧性与精密度令人惊诧。喜爱这款作品且没有接触过的玩家一定要利用模拟器感受一下，那是一种自发性投入的享受。

【狱门山物语】

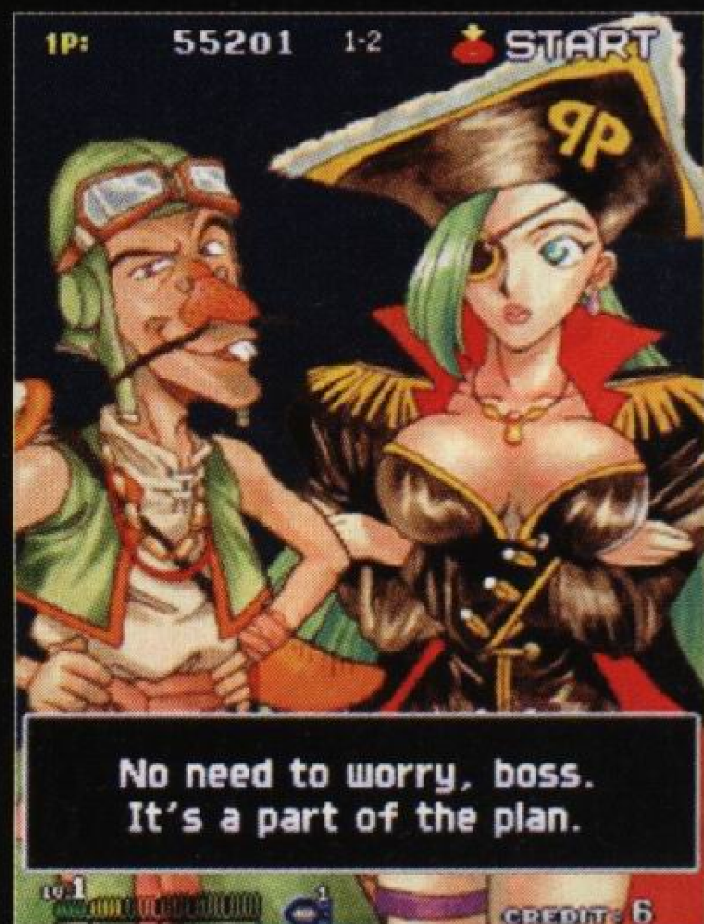
CAVE的两大扛鼎作品之二，至今仍活跃在街机店铺中，本作仍然是众多专业STG玩家挑战的高峰。作品突出了日式和风风格，剧情深度虽然比起“长空超少年”来说有一定距离。但作品本身以鬼山狱门山为背景，在极为优美的日式风格音效下凝造出了日本传统的妖怪潭古风。对于狱门山物语，我们突出要介绍的是游戏中近似乎革命的系统架构。由于游戏中的行进方式为地面行进，所以我们不仅要面对多样的敌人，更要按照游戏中安排的地形合理地安排角色的走位，否则决难摆脱逆境。而游戏中充满革命意义的世神系统更将游戏操作难度上升到另一个境界，当我们按住射击键的时候可以召唤角色特定世神，不但攻击能力突出，更重要的是可以将敌人的弹幕进行减速，如果在此同时将弹幕发出放击杀，所有弹幕将转化为奖励分数……在世神与角色本身的双位操作中，STG的新操作架构出现。正因为这个创新系统的出现，多少STG狂热者投入到探索分数加成的队伍中，也正因为这个系统的诞生，将传统纵版射击进行了一次彻底颠覆。感谢CAVE为我们带来了操作感与艺术性俱佳的传世作品，希望在不久的将来看到质量更为上乘的新生代作品诞生。



↑武装飞鸟2的LOGO还是比较传统的。


↑开场动画制作的非常精致，小魔女也成长了不


↑新人中，这个胖胖的造型让我们印象深刻。



↑boss战前的这个画面记忆犹新



↑1998年，长空超少年诞生。



↑选人画面清晰明快，人物造型美感十足。


↑游戏中双重武器系统的搭配是一种创新。



↑在长空超少年出现一年后，狱门山物语登场。


↑boss造型的超大魄力至今难有作品企及。


↑最终boss战的气氛凝造的异常出色。



闯关族的家·Only the night sky knows

第一百七十四回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

这期闯家的副标题，来自于狂野历险3的OST中的一首曲子，就是那首当我们选择结束游戏时会听到的旋律——“唯有夜空了解”。

一直也没有想太多，但就在刚才却突然意识到，咦，这也算是对“唯夜”这两个字的一个解释嘛。

当然我的名字完全不是因为这个来的，但我们总是会在生活中不经意地遇到一些细节，结果发现它们可以与自己互相印证，我想，我们的心就是在这种偶遇中得到了一些满足和肯定。

正是不经意间的触动，给了我们前进的力量。

就像我当初来电软，那是一个机遇；而木头让我来主持闯家，显然也并非什么有预谋的发生——我来了，我认识大家，我们都很快乐。

所以尽管过程中会很累，但我那个从偶然开始的起步，是一个美丽的开始。

木头说当初是因为觉得我的气质适合做闯家，我心说废话，难道我长得很像格斗天书或者科普园地么，或者长得“很龙哥”？——要真是那样，我就从楼上跳下去了。

对了，这个周末和几个朋友预谋去北京动物园一转，也许还可以看见河马。

圣诞节的时候我哪也没去，把自己扔到床上对着天花板发呆，在米国的时候我都不过这个日子，何况是在国内。我抬起胳膊，把手遮在脸上、眼前，透过手指间的缝隙茫然地望着上方的一片洁白。那片洁白开始柔化、延伸，然后渐渐似乎产生出了厚度，就好像一片难以捉摸的湖水，我的目光点动水面，打破了沉静，荡漾起了微微的波纹，于是白色的水面和我的脸都开始晃动，在这种荡漾中变得模糊。我承认，在



那个时候我忧伤得一塌糊涂。

因为我刚刚玩生化4的时候居然死掉了。

我正控制着Leon在枪林弹雨中穿行，突然一只手伸到我脸前，正挡着我的眼，“先把药吃了，别急着玩。”我叹了口气，只好服从，老妈在这方面是从不会让步的。

我吃了药，于是我活着，但Leon却死了。

我侧头，把目光由天花板投向窗外，当然，自己情绪的低落不会是由一款游戏、一次“挂掉”所引起的，我还没有单纯到那种地步，那只是我给自己的借口。我只是不知道在这样的日子里，自己该干些什么。很奇妙，也很可笑，我一直在罔顾、或者说抵抗这些带有记号的特殊日子，包括自己的生日。可一旦它们来了，我心里总会有一些难以言表的冲动和躁动。呵，真是复杂的动物——我站起来，来到窗前，向面前的影子说。天已经黑了，窗子就像镜子，把我的身形和窗外吞吐流动的各种灯光叠在一起。在那一瞬间，我感觉自己就好像站在整个都市中，透明得不着痕迹。

如果真的可以这么自由就好了。

但我仍然有时任性得像个不懂事的孩子，像个仍处在青春期满是逆反心理的孩子。就好比这些节日，我不清楚是自己不习惯它们，还是真的讨厌它们。

你讨厌自己吗？落地窗的另一边，我的影子问。

不知道，我摇摇头，但如果其实我是一个很冷漠的人，你，还会喜欢我吗？

如果我的另一面是冰，你们，还会喜欢我吗？

不得不承认，叶子是一个倒霉蛋儿，我经常会干自找郁闷的娱乐活动，比如说看电影。我难得看电影，更难得去看首映，但通过最近看过的两部首映我都发现，自己在给自己添堵。

远的一部我就不说了——偏不说，因为我知道那部电影的fans不少，叶子说了会挨骂的。

至于近的一部，就是《无极》了。这个电影批评的人不在少数，叶子跟风应该没有什么危险性——嘿嘿，我就是如此现实的人。

本来想“利用职权”在这里痛快说上几句的，但突然意识到自己气短，因为电影票是别人请的，连爆米花和饮料都是对方掏的钱，叶子只是出了个人坐着，要大骂骗钱也实在轮不到我。

做人要厚道，等自己付出了，再去要求也不迟。

其实，叶子是很变态的。

朋友买了XB360，家里也有HR36大彩电，这实在是找他玩的绝好理由。那天我去，正赶上其要出去，于是我特美地说：“我替你看家吧！”

看家是次要的，主要的当然是玩360，不过我发现上面实在是没什么对我胃口的东西，于是我开始用360玩忍者外传·黑，因为我以前没玩过吗。

但很惨烈的就是，用360玩这个游戏几乎全程拖慢，就算周围其他一个人都没有，隼也经常如慢镜般展现着他的优雅。我早知道这个情况，但就是因为贪恋360手柄的舒适手感，所以一直也不想换XB。我就这样玩了九章，等朋友回来他都惊了——“你就这么着玩了一下午？你也真受得了，真服了你……”

叶子有两个优点：我是一个超级安定且有耐心的人；还有就是，稍微佩服我一下，我就会很满足。

上面乱七八糟说了这么一堆，估计你很多都没看懂——那就对了，这次的前言，就算是叶子的心情随笔吧。你们体谅体谅我啦，现在叶子每次都要写这么长的话，偶尔就允许我抽风一次吧。

如果你总能尽量为他人让出一个供其伸展的空间，你就会发现，自己真是一个伟大的人。

Do you understand, my dear? I hope not only the night sky knows……

Here we go, a new day, a new beginning,and a new home。



“人是铁，饭是钢，一天不看电软我睡不香。”

——辽宁凤城 杨鹏巍

VOICE 以前，电软如同我的朋友一般，天天都陪伴我。现在，电软就像是我的兄弟，难舍难分啊。上初中时，我总以为考上高中后可以减轻些学习负担，但是上到高中了才发现学习时间比初中还要多，真有点儿累，眼睛都学红了。

以前我视力很好的，高一时体检，左眼是5.2，右眼是5.1，到如今高二体检后，视力竟然是4.9，离远点儿看人的脸都是模糊的。 From 辽宁鞍山 王禹



觉悟吧，越接近成人的社会，就会越忙碌的——但愿叶子没有打击到你吧。不过吗，套用一句话来说就是，我们越早了解到真实，就会越快地成长。

OK，玄乎话不说了，咱来聊聊眼睛。话说叶子的视力可是很早就出问题了，只不过初高中的时候几乎都不带眼镜，一是因为据说一旦戴上了眼镜就难以摘下来了，近视反而容易定型，从假性就变真性；二就是因为自己犯懒；三吗……配眼镜是要花钱的，我穷。但到了大学不得不戴眼镜了，因为教室普遍变大了，而且……我都说我懒了吗，稍微晚到一下就只好坐到靠后的位置上去了……什么？你说我为什么不托人事先占座？喂喂喂，叶子可是高尚且厚道的，那“大学自习曲”估计就是唱给你听的。

从那之后，很长一段时间内亲戚朋友见到我的第一句话都是：“啊？原来你近视啊！”我哭着说天啊我都近视了七年了原来大家这么不了解我啊……

不过我现在改戴隐形了，而且，是红色的哦，配合形象吗。你别说，有的时候看上去还真的很吓人，哇哈哈哈。

VOICE NDS上的生化应该快面世了，我可是为此才准备入手NDS的，不知这种做法是否可取。还有，唯夜你会入手NDS版生化吗？你对本作有无期待，有无一定想法？望答复。 From 广东中山 高远遥一

谈不上什么可不可取吧，不要用这么严肃的词啦。不过叶子是觉得，若单是为了这款游戏的话，恐怕不值。这是一款典型的冷饭作品，画面基本也就是土星和PS时代偏早期的水平，实在是糙得可以，缺乏诚意。那个在触摸屏上直接操控小刀的设定有些画蛇添足，怕是又一个“为了触摸而触摸”的设计，相关视频我也看过，感觉……很滑稽，一堆马赛克跟着手指在屏幕上动来动去的。我是生化fan，但不是CAPCOM fan，换句话说，叶子不会因为喜爱一部作品就去盲目追捧其厂商的所有相关商业行为。C社这次明显就是在骗钱，我可不想捧场。

VOICE 个人看书速度较快，前几十期的电软一般是3节课（40分钟/节）读完。可现在的新电软，我看了两天，也没过3/4，总之，感觉内容充实了好多。无双特报极爽的说，由原来的杂，变为了现在的精。各方面介绍也多了，尤其是数个大策划，充实的栏目真是让我目不暇接，不愿放下手。

还有一个很实质性的问题就是，书变大了固然好，可没法和我的课本唱二重奏了，整整比我最大的课本还要大上一圈啊，无法上课时悠然自得地看了。而我的电软也荣幸地被评为史上最大课外读物之一，也成了“十大危险课外书”之探花。这、这也算是荣誉吧！ From 吉林舒兰 姜佳龙

由于书变大了从而给诸多学生读者带来的“困扰”，最近有着相当集中的反应。唉……你们也别总在上课的时候看啊。就像你很称道的无双特报和特别策划，你想我们会是一边玩游戏一边写出来的吗？所谓专其事、敬其业哦。

新的电软很耐看，很多人都提到了这一点，说实在话，自己的付出被肯定，我们心里也是喜滋滋地得意呢。既然说要改变吗，就要拿出足够的诚意来，我们的愿望是所有的读者，不论有主机的、没主机的，不论喜欢哪种方面的，都可以在书中找到乐趣。

“家……是个好地方！”

——重庆 胡钦浩

渣，我素渣！



待菜

●花了两天时间好好地打扫了一下房间，生活环境有了大大的改观，一片明晃晃亮堂堂生机澎湃的景象——如果不仔细看边角旮旯的话。不过正所谓打扫容易保持难，尤其是每周末例行聚餐之后狐朋狗友们免不了要蝗虫过境，一番折腾之后便是杯盘狼藉的惨状，再赶上谁打翻点儿什么东西，到时候我是否还有毅力再打扫可就难说了……说到打翻东西，编辑部里某人曾经把整整两杯甜豆浆全泼我沙发上了，这事儿还没算账呢。

●近期感悟：有梦是因为有牵挂。（我真肉麻）

●Ancient people said: single play, multi-play, which one is more play?

叶子说：我说星彩同学最近怎么变得生机勃勃了呢，原来是要改变生活态度重新做人——这是他的原话。还有提醒大家一下，这次他最后的话是一句“chinglish”——中式英语，你可别当真学了，大家看得出他恶搞的是哪句话吗？



我家的狗叫“傻瓜”……



雪飞

●这半个月来无风无雨，平平淡淡，没有什么很特别的事情。唯一令我兴奋的是入手了NDS，可惜忘了买卡，结果只能拿出GBA的卡带游戏，感觉还不如玩GBASP。圣诞过去了，新年也过去了，下面令我期待的节日便是春节了，希望春节的时候能春暖花开，不然就让我安静地冬眠！
●最近一直被大家魔王魔王地叫，已经习惯了这个新名字，正在考虑是不是把雪飞这个名字索性改成魔王。
●每天必做三件事，吃饭睡觉打大怪，少了哪件都难受！

叶子说：等大家看到这期手札的时候，雪飞已经很high地玩上NDS游戏了，比如任天狗，又比如动物之森……看来不愧是魔王，与“禽兽”仅一步之遥了，呃，这话他没看见吧……另外，魔王这名字，怎么跟战国时代就那么配呢？

不活啦！我不活啦！！

●最近研究NEOGEO大乱斗，但是光研究没人与我对局。这寒冬腊月的，洒家孤苦伶仃一人蜷缩在角落中进行着大乱斗游戏，不时吹来两片残枝败叶……想我大怪一世英明，晚景竟如此凄凉。
●元旦VF4FT 3 ON 3开催，洒家的两个老朋友联系完毕决定一同闯荡赛场。当他们问起我到底选用什么角色时，我说的其实很明白：“有卡用LAU，无卡用JACKY，到最后万一用AOI也别意外。”我就想不明白了，为什么说完就挨了顿毒打呢……
●最近对人生中的痛苦感悟很深，例如玩格斗无人对局，例如选角色未定就被人毒打，例如把一个人放在雪飞身边就没办法活一类的……



大怪

叶子说：看来不论编辑部内外，大怪在哪个朋友圈子里都是被欺负的命，不过大怪啊，你这对待格斗游戏肥瘦不挑的博爱精神，也该改改了，不然都快变滥情了。只要是款格斗游戏，就能让你容光焕发一阵儿，这人哪……

VOICE 5年的等待终于有了结果，我梦寐以求的PS2将于寒假时投入我的怀抱。想想过去抱着电软看图片的日子，惨啊！今年暑假从朋友那儿借了台7w玩鬼武者3，没想到把老爸给吸引了。于是我便使出浑身解数鼓吹PS2的利害之处，并让老爸体验了“一闪”。奇迹来了，他竟然答应给我买一台，害我至今仍然兴奋不已。离寒假只有一个月了，当务之急是将期末考试考好，才能高高兴兴地享受PS2。（话是这么说，不过老是看着高数，想着电软，晚上待别人睡了，再拿出电软瞅瞅，唉，希望考试时不要发作就好了，阿门！）

From 浙江海盐 冯捷

看来“电软中毒症”的读者还真不少……不过杂志虽好，也只是你生活的一部分而已，一定记得这一点，这跟游戏是一个道理。考试时千万可要忍住了，不然你在电软上肯定是什么答案也翻不到，还被人说是作弊，多冤啊……但说真的，论起“一闪”的快感的话，个人还是强烈推荐2代。不过一般人“诱惑”家长都会用WE这种更容易上手的游戏，而你直接就让他体验一闪这么有“技术含量”的事，嗯，看来你老爸也很有游戏血液。

VOICE 一回生二回熟，对于“家”我是新来的，天气冷了，不要总让我吊在门边上呀。虽然我小，但我也想进来烤烤火，谈谈家长里短和游戏百态呀。

From 湖南常德 邱航

> “我们为快乐而游戏，
> 我们因游戏而快乐。”
> ——河北秦皇岛 罗浩

VOICE 叶子姐，既然厕所没人去，那么就让我进吧，我自认为可以当所长了。因为我蹲厕所时间很长的，少则半小时，多的能从下午吃过饭坐马桶到晚上睡觉，家里人都有意见了。不过我觉得在里面看书很舒服的，既然没人去，那么我就死守里面了，不出来了。

From 甘肃酒泉 李满



嘿嘿，我上期就说过了，晚喽。而且看你这霸占厕所的能力实在太恐怖，你怎么知道没人去？是你在里面别人去不了啊。我要是让你当了所长，你再占着厕所不出去引起民愤了，估计叶子也有连带责任。貌似很多人都说在厕所里特别有思想、有灵感……但讲真的，这么长时间连续坐着对身体很不好的，血液循环不畅。你要是愿意出来，叶子考虑也给你一个职称，如何？

VOICE 先看封面，一下子大气不少，但感觉少了些什么，很奇怪。翻完一遍，没什么感觉，做得很不够！这期看上去更加时尚、严谨，排版“简约而不简单”，但少了那么些圆圆角角，换成了直线、直角，有一种冷淡、生硬的感觉。而且一些地方文字还不够洗练。

From 陕西咸阳 郑炜

在一片称赞中叶子也很高兴能听到这样的声音，批评与肯定，我们都需要。你说得没错，简约、洗练，是我们这次改版的两个主要思想，不过呢，我们的书毕竟与那些专门的时尚类杂志不同，受众和用户群都有差别，所以风格也不能大向那种格调靠拢，这其中的变化是会有一些反复的，还需要逐步摸索。

说实话，对于这两期杂志我们自己也不够满意，总觉得还有一些准备得不够充分的仓促存在，也许是对自己太挑剔了？但我想，这也是好事。



VOICE 没有自己的PS2就是郁闷啊！3元一小时的消费令我常常口袋空空。不过为了玩那些心仪的游戏又不得不掏腰包啊。最郁闷的还是辛辛苦苦的存档被别人删了或者覆盖了，多么痛苦的事啊！

From 湖北襄樊 宋增智

节哀节哀，不过其实你可以考虑自己先买一块记忆卡啊……唔，还没有机器呢先买记忆卡，叶子好像出了个馊主意。不过这样也好，可以督促自己攒钱买机器嘛，很多人去游戏厅里的消费加起来，不知不觉中其实已经够买一台PS2了。那么，你不如就先把一些周边配件买了吧，这样你就没有退路了……

这期大家居然都抢在我前面交手札……



北斗

●编辑部一伙去小汤山度假，当日下午北斗带着一名美编意欲爬山，结果发现上山的路在一片别墅区内，进去的话还得交银子。于是我们绕了大半个圈子从另一座山兜上去，最后于胜利在望之时被一道铁丝网拦住了去路——准确地说应该是被铁丝网上挂着的告示牌拦住了：“内有烈犬，请勿翻越，否则后果自负！”……
●圣诞节在中国似乎越来越红火了，但它对本人而言也就是个撮饭的借口而已。偏偏某位仁兄还假天真，把攒了一星期的臭袜子全挂在床头，结果屋内那盆文竹第二天一早儿就直接蔫了。

叶子说：其实我一直觉得，北斗凭着自己机战犯的本质，给自己加上舍身、爱、热血、集中、见切啊什么的，应该可以打得过烈犬吧？实在不行还可以隔着铁丝网用MAP武器吗——扔板砖，这样就不怕遭到反击了。

"喜欢游戏的人，一定是个善良的人。"——广东兴宁 黄君

VOICE 其实从一、二年级起，在老爸的"带领"下，我就开始玩PS了，而且在一次偶遇中，爸爸买了第一本电软，从此以后就是每期必买。所以电软是陪着我长大的，还记得以前黑白版的杂志，明信片式的回函……好亲切哦，对，还有风林叔叔。这是我第一次给家留言(惭愧啊，说起来默默陪了你们七、八年)，心里特激动！以后只要有时间，我每次回函必回！为了也给电软一个"家"，我还特地去买了一个很精致的书筐，准备将2006年的电软再次一网打尽！

这次全新的电软的确有了翻天覆地的变化喔，但是我强烈要求"电玩铁板阵"这个打分栏目，一定要加一个"S"级！ From 湖南常德 李瑾雪



最近看了不少来信，感觉有些同学家中游戏的气氛和环境都还是不错的吗，叶子心里也很是欣喜。而且"闯"进家里的女生越来越多了，嗯，我们的游戏事业有前途啊。

你的风林叔叔最近过得可好了，吃得油光水滑。你买一个书筐，就可以把电软、我们众小编的心意，以及木头都一股脑儿地装进去哦。

很多读者对铁板阵的评价都比较高，这样也就不枉我们辛苦一场了。现在大家是只看到了ABCD四个等级，不过当然，铁板阵里是会有隐藏级别的，有特别的作品出现时它们自然也会出现。S是一个好的极端，那么另外一个极端的标识会是什么呢，大家不妨猜猜。

变化年年有，今年特别多，现在看来，叶子在去年第24期说过的话，也算是兑现了吧。

VOICE 我终于结束了恶梦般的攒钱时光，痛苦啊！为了NDS，我天天吃方便面，头发都黄了，加上头发是自来卷，在阳光的映衬下，我的头发更像是一根根垂下的方便面……后来老爸给开了"工资"一千元，啊！再也不用攒钱了，今年过年入手IDS一台，我终于要有掌机了！ From黑龙江哈尔滨 刘博

你的自我描绘还真形象，满头的方便面……这不禁令叶子想起了"馒头和面条"的笑话。不过叶子诚恳地说，这种"手段"大家可别学了，太伤身子。再学的话，小心一个个的都变成荞菜……

最近失血过多……



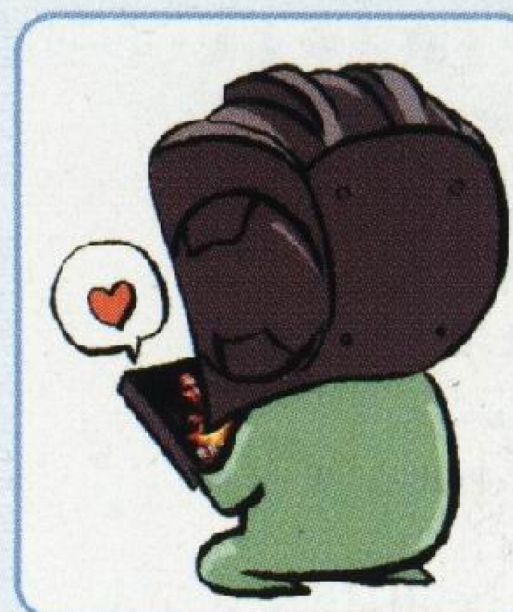
猴子

●Oh, mama miya! 不知是谁，在一个月之前把连着网线适配器电源的接线板放在我的椅子底下，而接线板上面偏偏还有个斗大的电源开关，而我平时走路向来不看地板，所以时不时地就会在有意无意之间一脚扁在上面，造成的网络断线使编辑部里的大部分人均对我怒目而视……我好冤啊……

●本月值得关注的游戏除了名声在外的《王国之心2》外，GBA上复刻的《最终幻想4》和新出的《太鼓达人6代目》都是不容错过的好作品。届时猴子和小沛又可以抱着塑料太鼓咚咚敲了。说起来编辑部众人在工作之余只知道玩格斗，为什么不来个太鼓合战啊……

叶子说： 猴子的语言造诣是很高的，几句下来就搞得好像是我们为了陷害他才在他脚下放了个电源似的……其实电源怎么会是故意放在那的呢，不过，猴子的座位倒是我们故意安排在那的……

孤独的人是可耻的。



PERFECT

●上期杂志截稿后，PERFECT终于看了斯皮尔伯格的《世界之战》。拖了这么久才把这样的大片看完，作为总吹嘘自己是电影迷的本人来说确实有点惭愧。有人批评这部电影情节硬伤，节奏紊乱，但是PERFECT觉得挺好。尤其是大爆炸后面的"捉迷藏"，虽然少了些大场面和大家风范，但是却可以看清楚杀人机器和外星人现形。对于我这种生物迷来说其吸引力远远大于飞沙走石。不过影片结尾似乎有点对不起2.5亿的投入，不仅显得唐突，在满目疮痍的波士顿街头居然单单克鲁斯前妻一家安然无恙，的确有点不可思议。

叶子说： 诸位是不是觉得PERFECT的世界跟我们的有时差？而且看来差的还不是一星半点，我深切怀疑他自己其实就是一个火星人……PERFECT是生物迷倒不假，他曾很痴迷于"飞棍"，但自从被央视10套节目揭秘了后就深受打击。



VOICE 话说昨天英语课上，老师教一篇文章，其中有一句是"some leaves fell into the boiling water"，我头脑里立即想到的就是"唯夜掉进了开水里"。狂笑！结果被老师罚站，郁闷……

From 安徽合肥 余心乐

大家都说，叶子你别再欺负木头了，不过看来，很多人也都以在言语中欺负叶子为乐呢。那你们说我被欺负了又不能反击，又要发泄，那就只能去欺负木头了呗。所以归根到底，欺负木头的是你们！我只是起到了传导作用而已……

虽然你对我掉进了开水里表示很开心，但叶子是高尚的，还是要替你说话——你们老师体罚学生是不对的，尽管程度比较轻，但体罚所带来的影响，可不一定只是身体上的。下一次，你要勇敢地提出异议。

还有记得，下次在课堂上要是实在忍不住想笑，就趴到桌子上装肚子疼。为了惩罚你的幸灾乐祸，回去把下面这句话默念一百遍：Leaf is the blitz, Leaf is the light, and Leaf is the unique legend.

VOICE 冬天到了，叶子注意了，其它树上的叶子早退了，那希望下期电软的闯家中还能见到叶子，否则恐怕就只有等来年开春的时候了……嘿嘿，我倒要看叶子能撑到什么时候，难道叶子能过冬？ From黑龙江哈尔滨 周迪

怎么了，很奇怪吗，我很瘦，所以说是松针也可以，当然能过冬了。毛主席还有词赞曰："俏也不争春，只把春来报，待到春花烂漫时，她在丛中笑。"……哦，这好像说的是梅花……不过也可以啦，所谓岁寒三友松竹梅，多少扯得上些关系吗。

你要是再诅咒我，我就真撑不住了。这期就有一位读者为了表达总也上不了闯家的怨恨，特别寄来一张游戏牌卡片，上面还写了九字真言之类的东西，号称诅咒专用。哼哼，孟子教导过我们什么——"威武不能屈"，这点儿东西岂能吓到我？不过辽宁凤城的郭鹏读者，看你实在诚心，就成全你这个心愿吧，阿弥陀佛……

「杂志的开本变大了，不好放书包里了，残念。」——天津 赵龙





VOICE 虽然是第一次给家回信，但这感觉很熟悉。因在私立学园里学习，每次放假拿到电软时离她下一次出版都不到5天了，所以都放弃了寄回函。但这次即使不能如期而至，我也不后悔，因为已经向家里送去了自己的问候，是家的一分子。谢谢你，叶子，看见家的成长真的很开心。支持叶子，支持家。

From 安徽合肥 严佳鉴

VOICE 学校似牢笼，电软无处逢。望穿千里目，还是白折腾。周日牢笼开，冲出一阵风。游戏怀中揣，电软手心捧。人生何所求，此刻最轻松。

From 河北承德 徐向春

VOICE 我是无机一族，本来是有一个GBA的，可是被偷了，那时我才12岁啊！心里头那个痛啊！没法用语言来形容。现在就是要疯狂攒钱买NDS，可怜我的肚子啊！天天都要吃泡面啊！

From 山东日照 朱华元

VOICE 叶子姐要辛苦起来了，因为家变大了，成员变多了，家务也就繁忙了。不过大家高兴了，我们的家也就兴旺了。沉重的高三学业使我错过了许多期电软，当我捧着改版后的杂志，我决定不会再让别人捷足先登，抢走我的电软。

From 广西北海 王文杰

VOICE 作为军人，由于进入了一个特殊的集体，对于游戏的接触已是少之又少，但我对于游戏的那份情感却不是简单的距离所能阻拦得了的。在部队里想入手电软极为不便，但吾仍是使出浑身解数，力争每期不落。可以这么说吧，电软虽不是我生命中的一切，但在所有的，一切可以用来读电软的时间里，我都会全身心地研读她，并因此得到快乐。

From 福建厦门 李鹏程

VOICE 游戏是我们的一种情结，在任何时候、任何地点，她都会给我们最深、最真的感动。也许我们不能永远地和自己所爱的游戏在一起，但只要你心中存有那一片浪漫和美好，我们就能在这个多事的社会中快快乐乐地生活下去。

From 内蒙古赤峰 张威

VOICE 书变大了，可读性增强了，在学校看书被没收的几率也增大了，看完后藏书被发现的概率也增加了……给书加大，是不是为了不让我们上课看书而采取的“变相措施”？

From 湖北孝感 李震

VOICE 相见很晚，周围没人玩TV Game，我很孤独。自从看到闯家，我终于有家人了，兴奋无比。和家人在一起很亲切，理解万岁，周围的人不理解的情况在“家”里就不存在了。

From 江苏扬州 陈振兴

VOICE 在大学生活中游戏能帮助我消除许多烦恼，在这个网游泛滥的世界中，我成了支持单机游戏的另类，更特别的是我手中有一份独特的电软。不知其他人对电软的感觉怎样，但对于我来说，这短短的几期电软已经使我对她产生了深厚的感情。

From 山西太原 刘智

VOICE 叶子姐姐好，第一次以激动的心情写下这些话，感动中……回首往事，电软已经陪伴我5年了，回想当年一个傻傻的男孩捧着名为《电子游戏软件》的东东狂笑不止，到现在一个高中生，经历了太多事情了，在难过时，看电软；当开心时，还看电软。电软带来的不仅是精神食粮，更是中国媒体积极向上、勇于创新的银劲！祝愿普天下的闯关族们游戏快乐，祝愿电软越办越好，给我们带来更多、更好、更新的游戏资讯。

From 甘肃兰州 周雨辰

VOICE 如果我是董事长，一定给你们加银两。如果我是总经理，一定给你们加奖金。如果我是CEO，一定带你们去欧洲。

From 河北定州 夏哥

“电软与日月齐辉！温暖共闯家一色！”

——天津 白禄









Bring children to me, for it's heaven for them.



无无

●25日早9点，我端坐在木椅子上。身边的人都染发了，或许不是。主教用流利的英语讲述着肃穆的道理，一个个英文字卷起一些古老的故事飘浮在空气中，钻进我耳朵里。一切结束后我看到他的微笑，于是我觉得自己应该还算纯洁。走出大门，冬天的阳光吝啬地甩出几缝扔到马路上。此时我面向SOGO，右手边是新华社，左手边方向则是我的家。我又看到大门口几个张望着的乞丐，头扎在一起瑟瑟私语，脸上一直带着笑意。我仰起头，阳光还不算很刺眼。这时我脑袋里浮现出大大的两个字：重生。

●圣诞是什么？是计划生育？是买100返50A卷？是36小时不关门的商场？我真不明白，海外一个本该静心度过的夜晚，到了中国却成了一个追求物欲的时段。一个人走在平安夜喧嚣的街道上，掏出火机来点烟，打不着，没油了。于是我抬起头，四下张望，却找不到卖火柴的小女孩。这一切的落寞，该怪我轻信么？

●爱情的发生不会在看见她的瞬间，而是在看不到她的遥远……

叶子说：手机能揭示出人的另一面，果然真理……

好不容易在栏头里帅一回……



小沛

●北京天气忽冷忽热，小沛的感冒也是忽好忽坏，但头痛却一直坚定地不和我离开，原因倒不是感冒，主要是每天都玩NDS到深夜。

●变胖在有些人来说是件好事，不过小沛已经不只一次地接到女朋友的警告，可我却非常无奈，因为除了必要的走路，我最喜欢活动的就是手指。

●圣诞节和女友去王府井逛街，发现我的想法原来有那么多的赞同者，人头攒动的景象至今难忘，肯德基里的人绝对比汉堡多。

●为了买富士S9500，小沛开始了新一轮的攒钱行动。更希望哪位读者可以推荐一种方法令我讨厌这款数码相机……

叶子说：就在我写下这段话的时候，小沛在旁边玩SFC上的Q版沙罗曼蛇玩得正high。他控制着一堆章鱼来打另外一堆希奇古怪但又妙趣横生的东西，小沛果然是一个善于发掘快乐的人。说起来啊，他难得在我们画师的笔下帅一次，栏头里刚刚摆完酷，就又变这样了……

人倒霉了喝凉水都塞牙……



著子

●大约月余之前和友人一起在某书店订购游戏原版书刊，单子发出以后却一直音讯全无，于是心下以为书商无货，自忖选一日前去撤单即可。怎料日前友人来电曰，他订的书已经在该书店架上购得，原来的订书单却不知下落。听毕此言，不禁愕然：书已到，单子没了，我的二百人民币订书押金……怎么办？改日前去理论无疑。

●刚买的PSP键就出了问题，前前后后折腾了好几天，虽然最终顺利解决，玩新机的兴致却已大减。看来自己年末的皇历是"不宜动钱"，注定要在购物上出问题。唉……

叶子说：不知为何，我看著子的手札产生了一种在读线装书的感觉，看来其为了维护自己名字的味道正在不懈努力。著子，下次交出一篇搞笑白话文来。

我也没钱，我也想吃批萨！



风林

●实在无法相信，个人第一时间入手的360，手柄和主机部分都存在部分瑕疵，在拿回家后的当晚就崩溃掉了。另发现自己费九牛二虎之力抱回家的千W电源，也纯属多余，家里的老电源就OK……再崩。

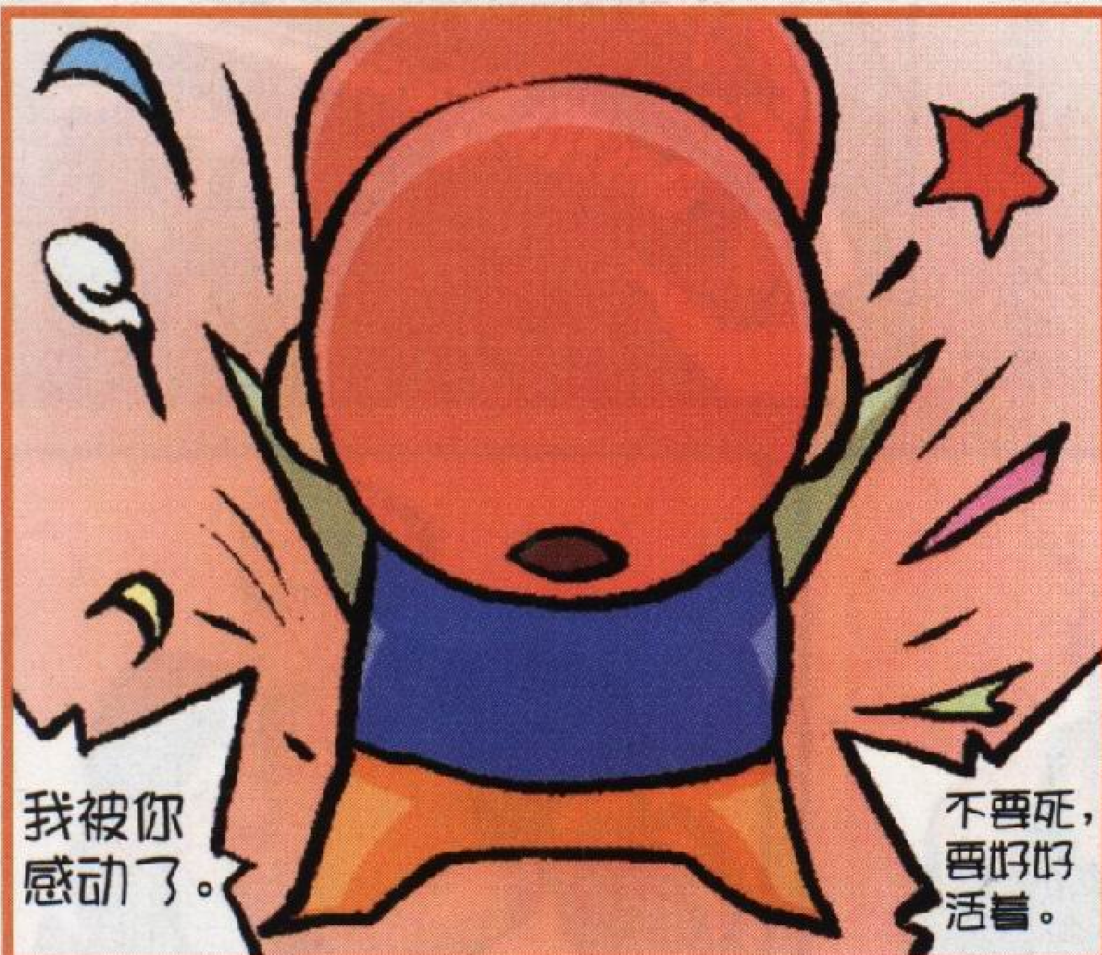
●要挟大怪陪本人一起赴死中关村，具体情况下期分解。

●PS2真正的精华型号是50000BB，就有那种让你看了就想抱回家的吸引力。

●寒冬里，还有什么比先滑雪再温泉更令人享受的事情？

●北京的交通已经坏到相当程度了，简直糟糕透顶。估计2008年北京道路上小汽车的移动速度，不会见得比我走起来快多少。即便是公共交通也开始更换一些华而不实的"大通道"，听着发动机恐怖的声音，可以想象这种新型车辆能坚持多久。我们就真的不能把方方面面都考虑周全吗？

叶子说：我收回之前的话，木头是一个慵懒、贫嘴、煽情且忧国忧民的小资。



"游戏只有闯不完的，没有闯不过的。"——重庆 蒲杰

VOICE 人家大学宿舍电脑成排，PSP、NDS一抓一把……我们大学宿舍电脑少得可怜，PS2、PSP知道的人都很少……这是曾经幻想过的大学生活吗？

遭遇几十年难遇的暴雪天气，终于见识了雪原来还可以这么疯狂……大雪都下了，寒假还会远吗？寒假要好好玩一下错过的游戏……可是，在此之前，还有期末考试……

From 山东烟台 宋建港

烟台的大雪确实是够猛的，不过大雪之后，整个世界和自己的心情都应该爽朗了许多吧？就像雪会停一样，其它一些不如意的事情，也总会过去的。

VOICE 闯家装修得"so cool"，还来了那么多编辑来陪叶子，叶子不会感到太孤单了吧。但可怜的是每个人说的话都要由叶子答复……

From 辽宁东港 曲笑川

那个不是什么答复啦，只是看诸位都说得热闹叶子忍不住也想掺一脚就是了，跟在后面揭揭大家的短儿，说两句风凉话，很是过瘾呢，哦呵呵呵。叶子又不傻，不好玩的事儿我才不会做呢。

现在每个人的手札都归我管，也就意味着他们都任我宰割，我想把他们放哪就放哪，我想给他们的话起什么标题就是什么，我想怎么折腾他们就怎么折腾……我是不是真的很坏？

VOICE 传说系列出品如此之快会令游戏质量和影响力大打折扣吧？只希望商家不要一条路走到黑。对了，还有个不希望"一条路走到黑"的就是3D恶魔城，正如北斗所言"没有美感的恶魔城已经不再是恶魔城"！

From 天津 史莱姆

这个担忧叶子一直也有，不过就这次的深渊传说来看，质量还是有一定保证的。虽然有一些方面缩水了，比如画面；但同时也有另外一些方面有积极的改变，比如战斗等等。其实从最近几作传说来看，它的系统是在向着一个简捷、轻快的方向发展，很多繁复的收集都取消了，这其实对于传说维系和吸收新的fans群是很有利的。

对于3D化的恶魔城，其实最新这一作是很有诚意的，游戏内容也很丰富，我们可不要随意否定哦。

VOICE 我要看女版魔王！

From 江苏高邮 王颖

VOICE 我非常想看到我的偶像雪飞的"女魔王"版！

From 河南项城 薛寒

民意不可违，那就满足你们，大家向旁边看……这是相当早的一张设定画了，像叶子之前说过的，那时画师只是按着"雪飞"这两个字画出来的，所以大家不要把这个形象跟我们真实的魔王做出任何联系哦。不过毕竟，她也有一个"雪飞"的名字嘛……你们还想看谁的女版？





大墙画廊

小沛很生气！虽然后果还不算严重。大家可能以为小沛在发疯，其实事情很简单：今天小沛开始例行检查信箱，看到总数87封电子邮件当然是既高兴又头痛，结果不希望的事还是发生了！某位作者给小沛投来了大约7、8幅画稿，每一幅都非常精美，可是姓名、地址一概全无。我当时真的很想撞墙……而且这样的事今天共有4起。小沛再次声明！大家千万不要再浪费机会了。另外说一句，本期创意奖空缺。



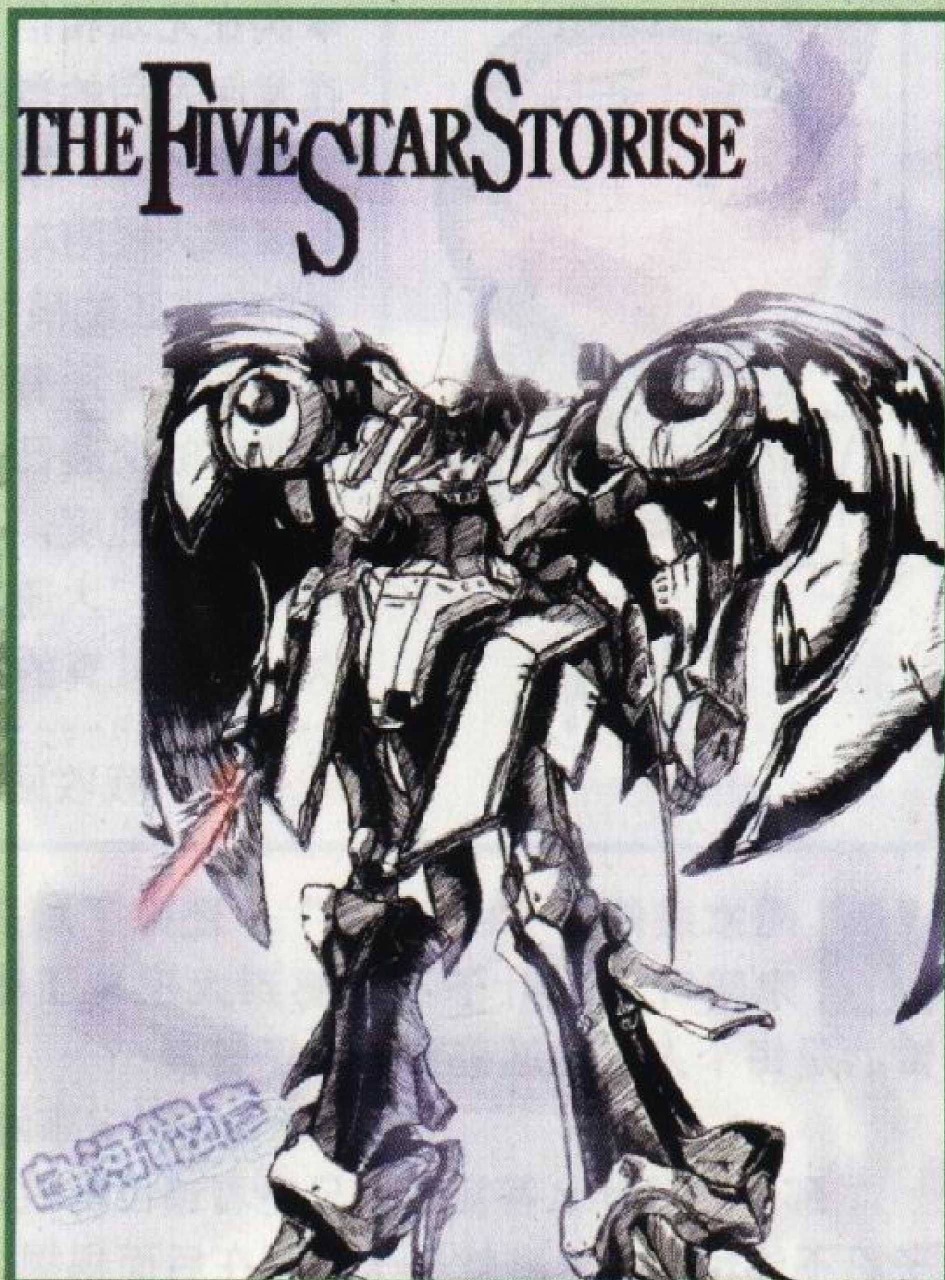
←Q版樱 贵州 谢汀

你的鼠绘能力很强嘛！小沛也曾经试着用鼠标画画，但往往毅力不够，真的很费时间。不过背景就不那么理想了。其实配上简单的风景会效果更好。



→樱战3 武汉 俞翔

这个爱莉卡确实很纯朴，完全不像原作中的清纯女孩，反而增加了许多成熟感，似乎这样的改变不是很讨好大家。



→五星物语 四川 白河昭彦

你好像特别中意画机器人，不过这种冷冰冰的画面好像很难让人产生共鸣，试着加入动感的元素吧。



→花木兰 上海 草虫May

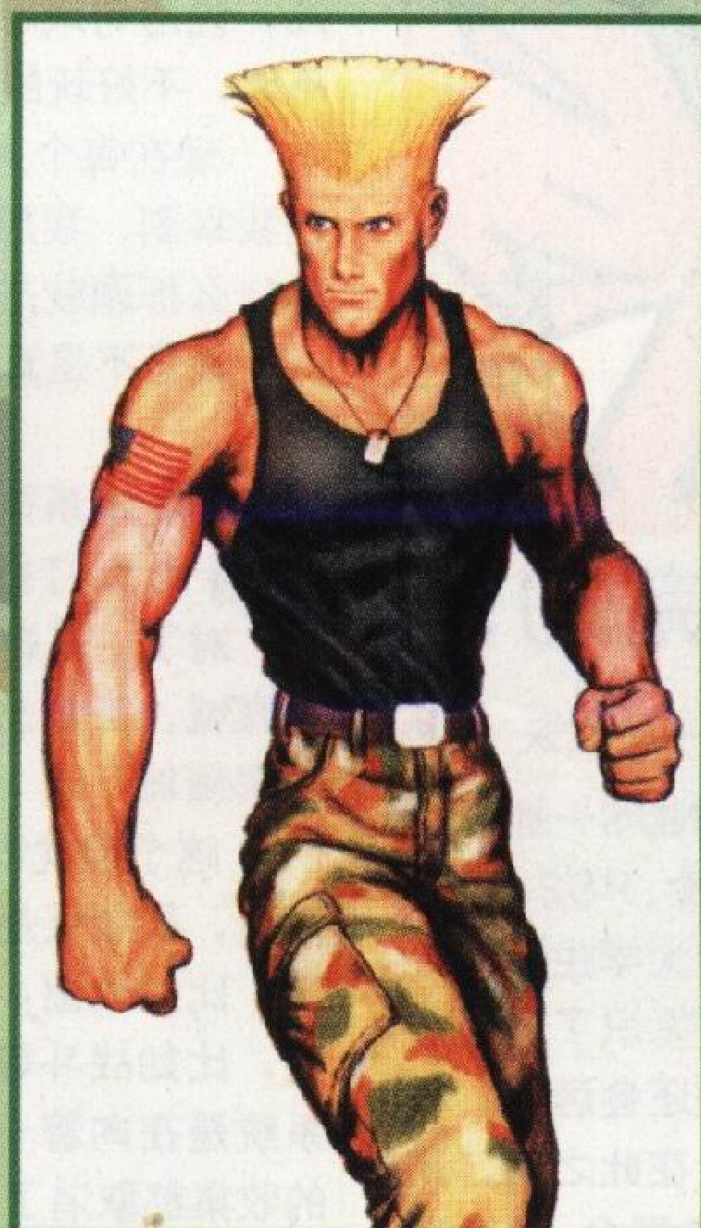
花木兰这部动画是迪斯尼唯一一部让小沛感到骄傲的影片，因为都是中国人嘛。你是怎么想起来要画她的？



←基拉和拉克丝 北京 蒋博

拉克丝是小沛比较喜欢的角色，上期大墙我也说了。可你好像把她画得太俏皮了，魅力不足哦。

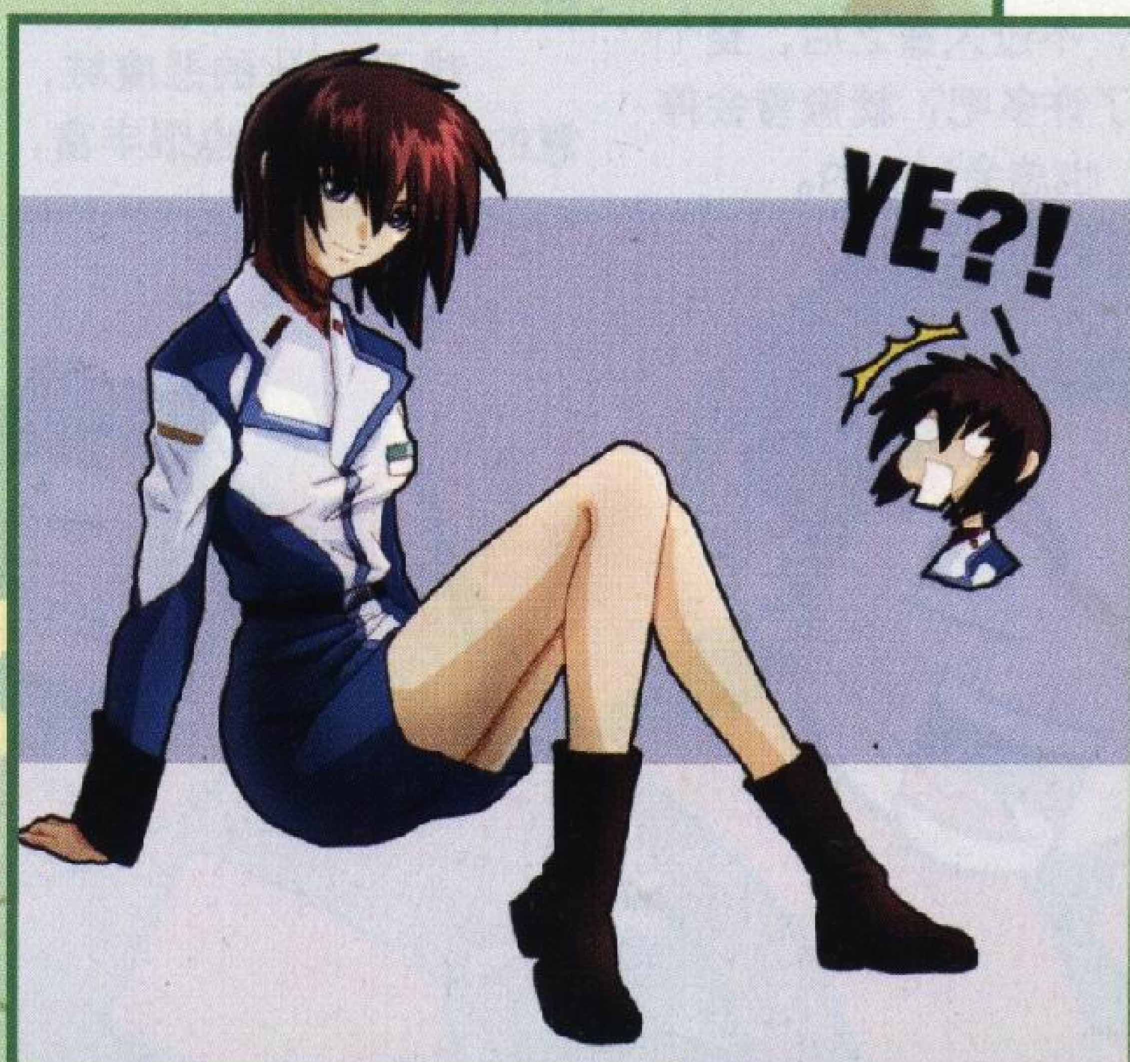












↑三位帅哥 哈尔滨 高洋

你的临摹能力已经得到编辑部各位同仁的认可，小沛也非常高兴又发现了一位很具绘画天分的朋友，以后多投稿啊。

←未留名者

你的投稿都非常优秀，所以即便没留姓名地址小沛也破格录用了，请速与编辑部联系。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



N-GAGE前世今生

最近看到一则消息，诺基亚表示承认N-GAGE在游戏领域方面的成绩没有达到当初预期中的效果，但是诺基亚不会放弃在这上面的努力，其正在打造一款全新的平台，继承N-GAGE未完的任务。据悉，这个新平台已经接近完成，而参与游戏开发的厂商也对其称赞有加。给热线来信的朋友也有不少关于N-GAGE的，算是一箭双雕吧。

N-GAGE当初是于2003年10月份上市发售的，作为诺基亚意图在游戏领域分一杯羹的产品，单就硬件性能来讲算不错的了，不过也许是为了避免正面与任天堂冲突，诺基亚将N-GAGE定义为"游戏手机"，不过正是这种模糊的定义让其一直夹在掌机和手机之间两面不讨好——玩家们不会将其作为首选游戏机，而单就手机性能而言其又没有太多亮点。04年初在北京举办的第一届CHINAJOY展诺基亚的展位上，我们可以看到厂商确实花费了相当的力气来进行宣传，不过市场很快就证明了N-GAGE的失败。

2004年5月，距离N-GAGE上市短短半年多的时间，诺基亚就匆忙推出了改良版的N-GAGE QD。与N-GAGE相比，QD的确在许多方面做了改进，尤其是最为玩家们所诟病的外形方面，和N-Gage相比，QD体形更小，更便于握持，外壳有两种颜色，一种是经典的银灰色调，一种是明亮的橙色色调，显得更加活泼；除此之外，N-Gage QD使用了有橡胶质感的塑料机壳，加上外圈的白色橡胶护持，具有更好的手感和抗震性。其他改进包括N-Gage必须关机后才能更换MMC存储卡或是游戏卡，而QD则可以在开机的情况下即时更换MMC存储卡或者游戏卡；QD使用的圆形方向键使得其玩起游戏来比一般手机方便得多了。不过非常可惜的是QD取消了对MP3的支持，不能用MP3作为铃声，这点是最让人遗憾的。尽管QD比起N-GAGE来有着不少改进，但是其在软件支持方面的不得力、定义的模糊都注定了其在游戏领域无法获得好的成绩，而N-GAGE发售仅仅半年就推出QD的做法在游戏界是非常忌讳的，N-GAGE系列的失败是早就注定的。不过作为一款手机而言，其价格上还是有着一定优势的，对那些手头不富裕想要买手机又想玩玩游戏的朋友来讲倒的确是不错的选择对象。

我是一个AVG迷（PS2），在23期电软中有一篇关于游戏中毒绝秘档案的文章，有一种症状就属于我：恐怖沉迷症。我自己说，刚看完文章，玩友来电话说："这里说的不就是你吗？"我认为恐怖游戏就是好游戏，我最近大概在12月底就要参军了，游戏梦彻底破碎了，参军需要两年时间，这段时间玩不了PS2，不知在这段时间内怎么样保护PS2主机光头才会不受损，光盘在这两年之内不会读不出来吧？在我走之前会按照龙哥给的指示去做，还有一个问题，第三次阿尔法中为什么没有多蒙这个角色，生化危机为什么不在PS2上出1、2、3合集呢？我退役后是2007年，PS3大概也出一年多，价格会在2000左右还是3000以上，PS3出来之后会不会像PS2一样有改机芯片呢？（天津 张超）

说实话，"游戏中毒症"这玩意儿，但凡是个玩家总会沾上那么几条，谁也逃不掉，要真是一个症状也没有，反而不是合格的玩家了（笑），当然，咱也得悠着点，可别真"重病不治"了。主机的保存，最重要的就是防尘防潮，潮湿的环境对所有电器类产品都有害，而灰尘更是严重影响到PS2这类带光驱型的主机的大敌，所以存放主机时一定要注意这两点。另外，最好不要长期闲置不用，应该每隔一定时间就开机运行一段时间，这点您可以拜托别人帮帮忙，基本上只要保存得当不会有什么大问题。第三次超级机器人大战阿尔法参战作品中没有G高达武斗传，至于厂商为什么如此设定就不得而知了；说起来，多蒙和他的神高达在机战系列中，尤其是在我国还是相当受欢迎的，明镜止水后可以说是超强清地图利器，编辑部内的机战犯北斗也还为这事郁闷过半天。生化危机会不会在PS2上出合集，现在还不好说，不过既然"GC独占"的生化4都能在PS2上出，也不排除将来某一天CAPCOM炒炒冷饭的可能。至于PS3，龙哥始终认为现在讨论还是太早了点儿，至于改机芯片的问题就更没谱了，不过要相信D商们的能力，只要PS3受欢迎就一定会有那么一天的。

龙哥好！小弟有一个问题，就是在GBA上的《恶魔城·晓月圆舞曲》中好像有一个可以看出隐藏房间的魂，请问这个魂应该在哪里才能取得啊？看着朋友的手中都有就是我没有，真是悲哀啊！（陕西安康 张旭）

这个魂需要从NO.007号敌人身上才能得到，这个敌人的名字是**ピーピンゲアイ**，外形是一个眼珠加一截尾巴，平时悬浮在半空中，它出现的位置是混沌的中上部分，只有一个房间中才有，装备上打败它得到的魂之后就可以看见隐



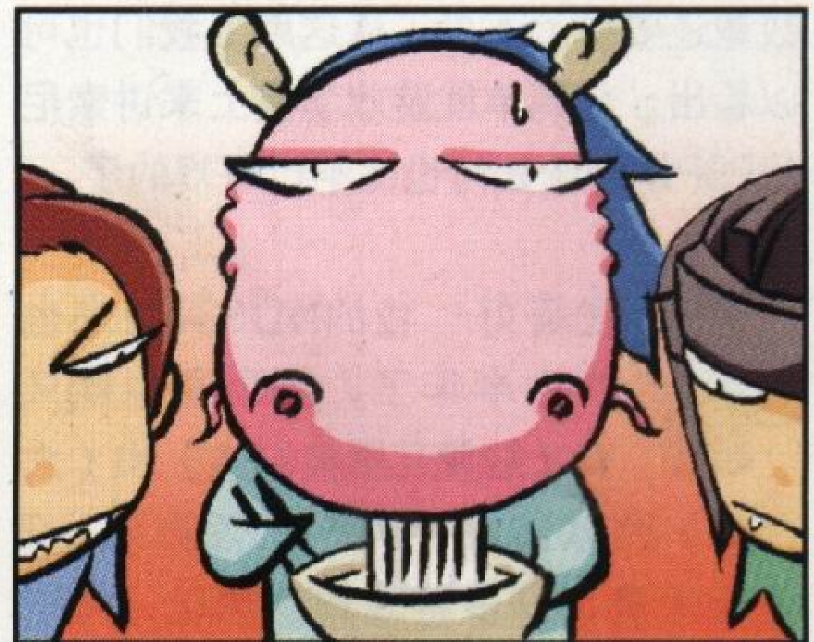
藏的房间，有利于达成全地图100%，不过说实话本作的隐藏房间数量其实不多。您朋友是无意中得到的这个魂还是忘记在哪得的呢？如果是明明知道却故意不告诉您的话，可就太不够意思了。

我正在玩PS2版的生化危机4，已经来到小岛上了，可看攻略在LEON第一次见ADA前会经过一个花园，有狗的，还要拿两个石板，可是我没有去过那个花园就直接见到了ADA，这是分支路线，还是必须要走的，该从哪走？又想到生化3中那个"追踪者"，他到底是什么来历呀？为什么总是不死？生化4到小岛上后难了不少，子弹很成问题，哪种武器的组合比较省子弹？而且目前很缺钱？最终幻想十的那个"晶球盘"系统搞不太明白，一些符号的意思弄不懂，日语解释也看不懂？可不可发给我详细讲解一下？走晶球盘的时候有什么诀窍吗？以前在电软上看到介绍《盗墓者·传说》会发售PS2版，可上网看到只会发行XB360版与XBOX版，是真的吗？发售日是哪天？（甘肃天水 胡鑫玮）

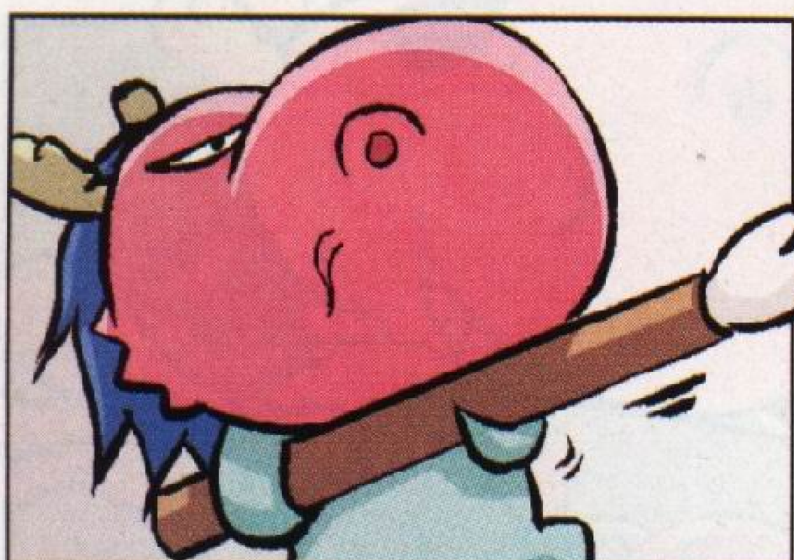
第一个问题您的原文写得不太清楚，我没弄明白您的意思。如果您是问在花园之前是否能见到Ada的话，答案是：是的。在游戏第一章第三节最开始，正常的路线是下楼梯继续前进；但如果您回身进入旁边的房间，就能触发一段支线剧情，见到Ada的身影了。

比起以前的生化系列，生化4的难度确实高了不少，有时候大家可能会觉得子弹不够用。如果想要节约子弹的话，可以使用手枪攻击敌人的脸部或者腿部，让他产生硬直，然后马上靠近使用足踢技打倒在地，再用小刀解决。其实只要平时胆大心细，战斗的时候尽量瞄准敌人的头部等弱点部位射击，子弹一般不会太紧缺。"晶球盘"系统是FF10中引进的新型升级系统，本作升级后要想提升能力就必须使用晶球盘，在盘上选择相邻点使用战斗中得到的特殊晶球填上即可获得该点的能力，包括各项数值的提升和新能力的习得等等，各种特殊晶球主要是通过战斗中打败敌人后从身上得到的，部分宝箱或是事件的奖品也可得到特殊晶球。至于《盗墓者·传说》，它是肯定会在PS2上发售的，具体的发售日还没有确定，估计是在06年2月左右。

最近我在玩《龙如》这款游戏，当我看到片头动画时的那几句话当场就感动的不行，仿佛当年那个热血硬派豪情万丈的世嘉又真真切切地回到了我们面前。这款游戏也的确做得非常棒，玩起来就跟看一场纯正的日本黑帮片一样，平常在日本漫画或是日本电影中常看到的那些日本黑社会中的典型要素都能在游戏中看到，游戏也非常自由，最绝的是，游戏中的打斗竟然让我想起了VF，真是太强了！强烈推荐本作成为2005年度所有世嘉迷们必玩的经典！可是小弟最近在玩的时候给卡住了，就是去找由美姐姐开的酒店的那一段，出来后碰到那个叫遥的小女孩，帮她从一帮小混混手里抢回那只小狗之后听她的意思好像是得给狗



热线特别声明：171期中曾经有读者给热线来信向龙哥反应北京鼎好信诚游戏店店面的问题，接到这封来信后我们非常重视，为了对玩家负责同时也是对店家负责，特意组织去该游戏店进行实地调查，调查结果表明，该游戏店的情况并非是信中描述的那样，估计可能是读者弄错了，详细情况请大家参看本期《电玩通》。



买食物，可问题来了，我去超市买了肉包子（日文写的是“肉まんと”）它竟然不吃，于是我又把超市里面那些便当啊、鲑鱼啊什么的全一股脑买了，甚至还以为它是生病了还特意跑到医院去买药，可不管什么东西它都不吃，龙哥你说我现在该怎么办啊？请一定要帮我这个忙，谢谢！

（山西太原 桐生一马）

《龙如》确实是很不错的游戏，看来被它感动的不止编辑部内的若干小编们啊，不过《龙如》毕竟是一款“成人向”的作品，所以大家玩的时候还是稍微“克制”一下自己的好（笑）。至于小狗吃东西那个问题，龙哥只能无奈地告诉你“现在的狗都太娇贵了，随便几个肉包子就能打发狗的年代已经一去不返也……”您不知道吗？现在城市里的猫得吃猫粮，狗自然也就得吃狗粮了。所以您要做的就是去地图中间下方的大商场去购买狗粮，商场的名字记不清了，总之很大且外面霓虹灯狂闪，不难找到。买到狗粮后拿给小狗吃即可推动剧情发展，还真让人不得不感叹这年头连条流浪狗都比人金贵……

好像最近几年日本的游戏市场方面情况一直不怎么样，我准备升级手中的掌机了，所以对NDS和PSP这两款主机这一年多来的情况一直非常关注，我觉得NDS上的好游戏非常多，这一点上PSP就要差许多了。我想问龙哥的就是，从NDS发售到现在，有没有销量已经突破百万份的作品了呢？因为看日本游戏销量榜上有不少NDS游戏都是经常在榜上的，但好像还没看到过有报道说有NDS软件的销量过百万了，请龙哥帮我看看。

（江苏靖江 陈影）

目前NDS游戏在日本销量超过一百万份的一共有四款游戏，分别是老少皆宜的《任天狗》（三版本累计销量）、被不少玩家们戏称为“脑白金”的《锻炼大脑的DS训练》、《马里奥赛车》和最近势头极为火爆的《动物之森》。当然，这些销量统计数据仅仅是针对日本市场而言的，如果算上各版本在全球的累积销量的话，NDS上突破百万的作品数量还要多上不少。从这点上我们也可以看出，起码单就游戏质量上来讲索尼的PSP是无论如何也比不过NDS的了。

龙哥好！我的NDS买回来也快大半年了，到现在也就只有《触摸瓦里奥制造》和《大合奏》两款游戏，呵呵，没办法，Z版卡太贵，好多游戏我都想玩，可惜手里头没有银子，所以对烧录卡方面的进展也非常关注。从年初在热线上看到的NEOFLASH到现在五花八门的NDS烧录卡，短短一年的时间，发展速度还真是惊人。我准备近期购入一款NDS烧录卡，可种类实在是太多了，不知哪一款比较好，最终还是决定用SC-SD。因为SD卡的容量可是实打实的BYTE，而不是某些烧录卡计算容量用的的bit，一张256M的SD卡就相当于2G的普通烧录卡，价格也不贵，实在是太划算了！我现在比较犹豫的就是要不要刷机，因为听说刷机有危险，所以特意来请教龙哥你，请务必帮我这个忙，我可不想自己好不容易攒下来的几百两银子打了水漂再搭上一台NDS，大感谢！（河南洛阳 姚剑）

目前用SC-SD或是SC-CF的方法确实是比较可选的方法，一来SD和CF属于常用数码存储设备，在电脑市场就能买到，价格方面也很便宜，尤其是容量大许多，另外这方面的技术和软件也相对成熟不少，对ROM的兼容性高。用这种方法玩烧录NDS游戏主要有两种方法：一是通过PASSME引导卡加一张正版卡来运行，这种方法是在主机NDS卡带的插槽插入PASSME引导卡，引导卡上再插一张正版NDS卡带来引导运行，主机的GBA卡带插槽则插SC-SD或是SC-CF卡带；另一种方法就是刷机后直接插SC-SD或SC-CF卡运行游戏。和前者相比，后者无需再插引导卡和正版卡，外观上简洁许多，便于携带，但刷机也是有隐患的。刷机的缺点首先是刷机的操作对动手能力的要求比较高，而且最关键的是刷机时必须保证主机电源充足以及绝对不能去动它，否则很容易刷机失败让机子变成砖头；另外即使刷机成功，以后任天堂推出的新游戏也有可能不被支持，就像前不久的“马车”，如果玩家刷的还是V4版本的话，一烧“马车”同样也会让机子变成砖头，想要玩新游戏就得不断更新版本，也就是每隔一定时间就得再刷一次机，而刷机次数越多也就意味着风险概率越大。总结而言，不刷机用引导卡的话非常安全，但是外观比较累赘，看起来会觉得比较“傻”，刷机的话基本不会对外形造成影响，使用更方便，但不断刷机本身存在的危险和“第一个吃螃蟹的人”的潜在危险使得安全性上打了一定的折扣。所以龙哥推荐安全性第一且不是太在乎外观的普通玩家还是尽量选择前者，动手能力强且喜欢炫的玩家朋友可以刷机——当然，以上的观点都是针对SC-SD和SC-CF这两种烧录方式而言的，其他烧录卡类型没有考虑在内。

本人玩过一款《饿狼传说》，人物有第170期“闯家”中的“我流秀”上画的ROCK，请教龙哥这是哪一款“饿狼”？那个ROCK太帅啦！尤其是出拳时和KO之后，我玩的这款没有不知火舞啊！

（福建德化 颜劲达）

您玩的那应该是1999年11月推出的《饿狼传说·狼之印记》，该作的剧情是设定在前作的11年之后，由于这个设定的原因，因此在《狼之印记》中除了特瑞这位永远的主角以外，其他角色全部都更换了，里面没有不知火舞也就正常了。您说的ROCK HOWARD就是本作中第一次登场的，“狼之印记”的画面、系统均衡性等在当时来讲其实是非常出色的，不过由于种种原因没能在我国流行起来，比较可惜。

请问龙哥，GBA上的《最终幻想4》中是不是会捆绑一块GBM面板？可我上网后听同学说那是一部GBM主机＋FF4游戏套装，那么请问到底哪一种说法才是正确的呢？

（广东广州 张弘毅）

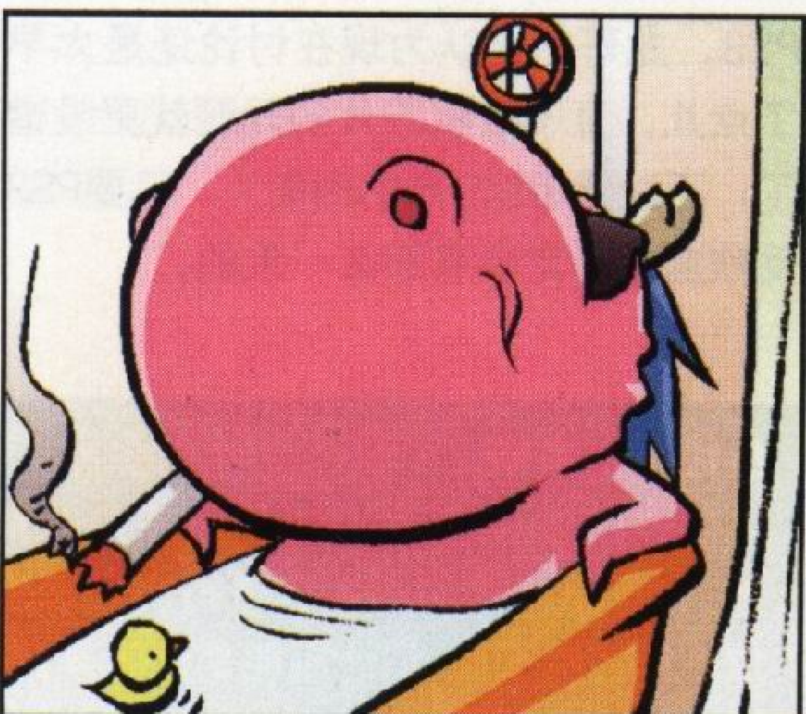


GBA版FF4一共只有两个版本：一是只有一款GBA游戏的普通版，另外就是同捆了FF4主机配色的GBM以及附送的FF主题面板。本作已于12月15日发售，单游戏版本售价为5040日元（约合人民币350元），GBM限量同捆版售价为17200日元（约合人民币1200元），近期准备入手GBM且喜欢FF系列的玩家朋友不妨顺便购买本作的同捆版，说实话这个同捆版的收藏意义并不大。

1、玩掌机时，如果边玩边充电会不会对机器造成伤害？2、如果掌机长时间不玩，是否应将电池取出，或者说，取出和不取出是不是一样？3、现在一个4800日元的游戏大约折合多少元人民币？

（安徽安庆 刘时南）

1、这个问题上期热线中龙哥已经作出过专门回答，首先得搞清楚您的掌机使用的是Li-ion锂电池还是普通充电电池，像NDS和GBASP使用的是Li-ion锂电池就可以边充边玩，而GBA那样使用的是普通电池的掌机，而这类充电电池大多是镍镉和镍氢充电电池，是有记忆效应的，这就尽量一次充好后再玩而不能边充边玩了。2、和上问一样，关键还是看您用的是什么掌机，NDS或GBASP那样内置的锂电池根本就无需将电池取出（取出反而费事），只需注意这类掌机长时间不玩进行保存的话最好不要让电池电量处于满电状态，最好消耗一部分再放置。如果是GBA那种掌机长期不



【此族彼族】









XBOX版本变更情况

这期热线龙哥特地搜寻并整理了各版本XBOX的特点和变动情况，包括D商们根据其变化生产的改机芯片的变化，也是微软和改机芯片生产商们的斗法过程全记录，关心这个的玩家朋友们不妨拿来作为一份备忘资料。

◆**版本号：v1.0**

使用Conexant视频芯片；EEPROM Key 1.0；1MB TSOP芯片存放微软Bios；微软Bios的核心代号3944、4034、4036、4132、4627；可以直接使用Cheapmod 改机芯片；出厂时没有Xbox Live菜单；汤姆森/Thomson光驱，读D盘能力 较弱，8G或者10G硬盘。

◆**版本号：v1.1**

使用Conexant视频芯片；EEPROM Key1.1；1MB TSOP芯片存放微软Bios；微软Bios的核心代号4817；可以直接使用Cheapmod改机芯片；开始使用X2 4972–4978、EvoX D6 Bios；出厂时开始带有Xbox Live菜单，亚洲版至少是v1.1；绝大多数飞利浦、三星光驱，读盘能力较强。

◆**版本号：v1.2**

使用Conexant视频芯片；EEPROM Key 1.1；256KB TSOP芯片存放微软

Bios；微软Bios的核心代号5101；可以直接使用Cheapmod改机芯片，但是D0位置变更；继续使用X2 4972~4978、EvoX D6 Bios

◆版本号：v1.3

使用Conexant视频芯片；EEPROM Key 1.1；256KB TSOP芯片存放微软Bios；微软Bios的核心代号5101；LPC界面开始移走了这个时期所有LPC类型改机芯片所必需的LFRAME信号，不能简单地使用Cheapmod芯片，不然需要高超的焊接技术。可以使用能够模拟出LFRAME信号的X2 2+、X3、SmartXX、Xenium、Aladdin+等芯片；继续使用X2 4972-4978、EvoX D6 Bios

◆版本号：v1.4

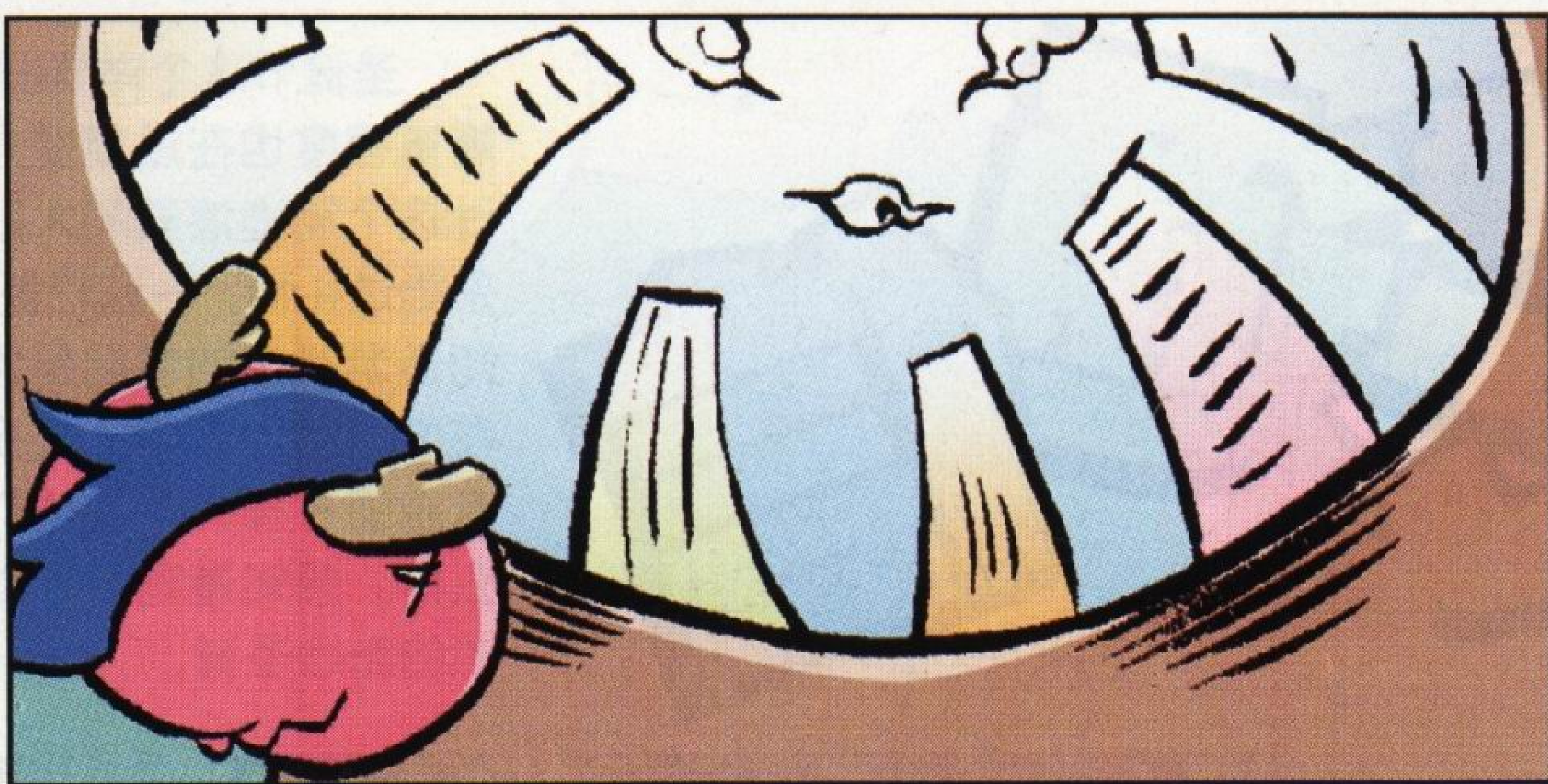
使用Focus视频芯片；EEPROM Key 1.1；256KB TSOP芯片存放微软Bios；微软Bios的核心代号5101、5530、5713；LPC界面移走了这个时期所有LPC类型改机芯片所必需的LFRAME信号，可以使用能够模拟出LFRAME信号的X2 2+、X3、SmartXX、Xenium、Aladdin+等芯片；开始使用支持Focus视频芯片的X2 4979~4983、EvoX M7-M8 Bios；开始使用支持Focus视频芯片的新版本凤凰PBL 1.4、1.41、Lite，其中5530、5713核心需要nkpatcher6补丁或者基于这个补丁的一些非官方的凤凰版本例如PBL Meetoo、FBL

◆版本号：v1.5

使用Focus视频芯片；EEPROM Key 1.1；256KB TSOP芯片存放微软Bios；微软Bios的核心代号5101、5530、5713；LPC界面移走了#2地线和#9 3.3v供电信号，安装的芯片需要从主板上获取替代的焊点；开始使用支持Focus视频芯片的X2 4979-4983、EvoX M7-M8 Bios；开始使用支持Focus视频芯片的新版本凤凰PBL 1.4、1.41、Lite，其中5530、5713核心需要nkpatcher6补丁或者基于这个补丁的一些非官方的凤凰版本例如PBL Meetoo、FBL

◆版本号：v1.6

使用X-Calibur视频芯片；EEPROM Key 1.6；256KB Xyclops芯片存放微软Bios，该芯片不再使用TSOP界面而改为LPC界面；微软Bios的核心代号5838，香港和台湾的水晶版基本上都是v1.6；LPC界面移走了#7~#11五个重要信号，安装的LPC类型芯片需要从主板上获取五个替代的焊点。电路板上取消了以前用来屏蔽TSOP芯片的D0焊点，但重新引入了Xyclops必需的LFRAME信号。可以重新使用不能模拟出LFRAME信号的Cheapmod，使用基于微软5838核心、支持X-Calibur视频芯片的EvoX M8 v1.6 Bios；开始使用基于nkpatcher6补丁的一些非官方的凤凰版本例如PBL Meetoo、FBL；目前只发现飞利浦、三星光驱，读D盘能力较强。硬盘有10G、20G两种。



玩的话是一定要将电池取出电池仓，防止电池漏液发生腐蚀。3、这得看当时的外汇牌价了，最近日元和人民币的比率大致在100：7左右，也就是说4800日元差不多相当于340元人民币。不过我猜您是想问游戏方面的价格吧，实际上外国不少购物网站上的游戏都是可以打折购买的，我国不少游戏店老板就是通过国外网站够入游戏或是主机的，不过考虑到还有运费等方面的因素，所以在我国的实际价格应该也不会有太大浮动，关键还是得看游戏店BOSS们的人品了。

龙哥，我一直对一个问题感到疑惑，那就是一些游戏的版权怎么不是自己游戏公司开发而是让给别的公司开发，比如说007、蜘蛛侠等一些游戏都是索尼旗下电影公司的，怎么不是SCE自己开发而是让给了EA一些公司？

（江苏张家港 顾伟）

关于这个问题，首先得请您弄明白两个概念：游戏往往有一个制作商还有一个发行商，而很多情况下制作商和发行商未必是同一家厂商。比如我们都知道DQ是日本的国民RPG，但是DQ实际上并不是以前的ENIX（或者说现在的SQUARE・ENIX)制作的，像DQ8就是由LEVEL5这个游戏制作小组进行开发制作最后再交由SQUARE・ENIX代理发售的。之所以出现这种情况，是因为善于制作好游戏的小组未必就善于发售游戏，游戏制作重要的是团队的开发和技术能力，而游戏的代理发售更重要的是厂商的物流及宣传能力。LEVEL5既可以将其制作的DQ8交给S・E代理发售（当然实际上应该是S・E将DQ8的制作权利交给了LEVEL5），也可以像这次这样将其制作的《银河游侠》交给SCE发售，通过这种手段就能够充分发挥游戏制作商和游戏发行商各自的长处取得最大利益。当然，好的游戏制作商总是非常有吸引力的，尤其是对硬件厂商来讲更是如此，所以微软才会把HALO的开发商BUNGIE收入旗下，而欧美最大的游戏发行商这十几年来更是通过种种手段收购了超多的强力开发小组，形成了数目庞大的游戏系列。至于您提出的电影版权和游戏开发的关系，说白了电影的版权是制片方将其卖给了电影公司，电影公司也只是善于发售电影，并不代表其能制作游戏啊，这完全是两码事，何况索尼的电影公司和游戏方面是分属于不同部门的。关键是各取所长，如果一个厂商想什么都包圆的话岂不是痴人说梦？最后需要说明的就是，本刊游戏资料条上的“厂商”一栏一直以来指的实际上都是游戏的发行商而不是制作商，请大家明确这一点。

1、我最近用自己的一台70006型的PS2加1200元换了一台1.5版豪华PSP，请问龙哥我是不是亏大呢？2、请问PSP 512M的记忆棒能玩的破解游戏多不多？

（贵州省 杨震）

1、亏大了，至于具体亏到什么程度就得看您那台PS2的新旧程度了，估计您也没玩多久。龙哥说您亏大了最关键是在于PS2上的好游戏要比PSP上多太多了，再加上最近圣诞和年末商战中会发售的数款PS2超大作，这时候把PS2卖掉改玩好游戏极为有限的PSP实属不明智之举，不过这涉及到您的个人喜好，龙哥也就不好多说什么了，何况《怪物猎人G》也是很不错的游戏。2、512M的记忆棒似乎小点儿，真玩PSP破解游戏什么的话，1G的棒子是必须的，其实手头宽松的话2G更好。PSP的不少游戏容量本来就大，您如果再整点电影、音乐、图片、模拟器什么玩的话，512M的容量实在是捉襟见肘，甚至有的大容量PSP游戏一个都烧不下。

龙哥好！小弟最近想入手PSP，可对其的认识仍处在初级阶段，我知道长期用UMD碟的话会影响光头，但1G的棒子又太贵，一起入手的话肯定吃不消，还是想买个光盘游戏先玩着，不知可否？我怕会严重损坏光头。另外网上下载影像的话需要用到什么工具（软件之类的）？检验PSP是否旧机的常识（大概常用的就行），现在PSP能执行的多媒体有哪几个方面？比如说除了MP4、MP3、游戏之外。

（福建厦门 许子寅）

当然可以。虽然索尼出的产品一向以光头娇嫩著称，少数PSP游戏读盘时更是“声若洪钟”，但再差劲也还不至于逊到不堪一玩的地步，您就放心先玩着吧。大多数的影像都是直接用bt下载psp所能播放的.mp4文件，就可以了；也可以把喜欢的视频通过一些视频转换软件转成PSP可以播放的.mp4格式,当然如果你拥有的是1.5版本主机的话,你还可以通过很多爱好者的软件播放其它多种格式的视频。防止购买PSP旧机需要注意的几点常识如下：1、首先需要包装盒上的编码要与主机的编码相同,这一点一定要注意；2、通过自己的仔细观察可以发现旧主机在L键和R键的灰尘是很难去掉的,还有就是划痕，当然,我们不排除JS换壳的可能，但是我们认为现在这种时候,这么做意义不大；3、学会区分主机编码，在认清PSP主机条码之后我们可以在包装盒上发现PSP的条码标签，在PSP电压表示的下面一点会发现有一个字母的表示。A表示1.50版本，B表示1.51版本，C表示1.52版本，D、E、F都有可能表示的是2.0版本(也有可能是1.52版)，G则是2.01版本，依此类推。4、还有一个窍门,那就是看你的机器固件是不是最新版本。这四种方法综合考虑的话,您拿到的机器应该就是比较保险的新PSP了。PSP支持的格式还有H.246/MPEG-4 AVC ATRAC3 plus、MP4(AAC) WAVE(Linear PCM) 以及WMA播放系统等。当然,如果您的主机可以运行自制软件的话,还会支持一些在PC上常见的视频格式哦。

小弟的PS2是50009型行货改的，因为银两缺乏，70多张光盘中只有9张正版，其余全部都是D版（汗……），请问龙哥，什么硬盘能保护光头？？50009型能装吗？要多少钱？

（天津静海 kapo）

看来，当初风光无限的行货PS2如今真的已经完全沦陷了……我们之所以说用硬盘玩游戏能保护光头，是因为这种方法是先将游戏拷贝到硬盘之中，这样游戏时就是直接从硬盘中读取而无需耗费PS2光头了，经常玩的游戏可以拷贝到硬盘之中，玩的少的就没必要拷贝了，一来PS2游戏容量都很大而硬盘毕竟容量有限，二来拷贝时也需要用到光驱，不怎么玩的也拷贝的话反而得不偿失。除了西数的不行，其他型号的硬盘都可用，不存在哪种硬盘才能保护光头的问题。50009型一样能装，具体的价钱得看您买多大容量的硬盘了。



米花通信

Vol. 25
主持人：小沛

圣诞节这个洋节日现在已经彻底被中国所吸收，其庆祝的隆重程度也在逐渐提升，特别是一对对情侣，自然是不能错过这个制造浪漫的大好机会。我们在过圣诞节的时候一般都是赠送礼物，一起吃饭、看电影等等比较俗套的庆祝方式。你知道游戏中的情侣是怎么过的吗？既然是虚拟的人物，又处在虚拟的世界中，庆祝方式当然不可能跟咱们一样啦，又或者意图一样，可在他们之间会发生一些意想不到的状况。怎么样，想知道吗？本期“米花通信”就带你来看看游戏世界中的奇妙圣诞。



游戏情侣的甜蜜圣诞节

乔伊&希尔维娅

终于代替蓝队长成为电影英雄的乔伊现在可谓是风光无限，除了如雪片纷飞的片约，还有到处可见的狗崽队。乔伊的女朋友希尔维娅现在也成为了媒体关注的对象，以及众多女影迷所嫉妒的幸运女人。整天东躲西藏的生活真的让这两个人非常头痛。

圣诞节快到了，可乔伊还在片场拍摄《幻侠》第5部，而为了拍摄这部片子，他们两个人已经三个月没有见面了。圣诞节剧组自然是要放假的，不过如何躲开狗崽队和影迷的骚扰也是非常麻烦的事。乔伊是个聪明人，这些事当然也早在他的计划当中。

12月24日下午3点，希尔维娅的手机传出了轻快的铃声。“乔伊！你回来了吗？怎么这么晚才打电话过来！”“希尔维娅，我没有坐车，是自己跑着来的，现在就在你家附近，你马上换上便服，我已经在酒店包了一个单独的小餐厅。咱们……”他们在电话里商量了一会儿，于是开始了秘密度过圣诞节计划。

这两位都是超级英雄，他们俩出门当然会嫌汽车太慢，于是交替着使用加速技能，不到10分钟就来到了一个位于海滨的酒店。“乔伊先生，您好！您订的餐厅已经布置好了。请跟我来。”门口的侍者早就在等候了。乔伊进门前又回头看了一眼，那些狗崽队的车早就跟丢了，他们这才安心来到了餐厅。一进门，希尔维娅被眼前的景象惊呆了。这个餐厅非常大，当中一个两人的餐桌，四周挂满了乔伊和希尔维娅的照片，而在他们正前方的墙壁上挂着一幅大幕布。“这可是我送给你的神秘礼物哦！”乔伊冲着希尔维娅作了个鬼脸。希尔维娅非常高兴，因为乔伊很少懂得制造浪漫。

幕布徐徐拉开了，一张大白幕露了出来，而且屋子里的灯也都关上了，一道光束从他们背后投射了过来。乔伊兴奋地说：“今天我们要在这部经典电影的陪伴下度过平安夜，就是这部《蓝队长》……”希尔维娅：“乔伊，第100遍了……”

安迪·伯格&不知火舞

特瑞和玛莉提前一周就到夏威夷去度假了，东丈自从半年前开始在世界各地修行以来也还没有回来的消息，安迪这段时间实在是无聊的很，每天除了练练功，随便照顾一下武馆的日常工作外，整天都在盘算怎么跟不知火舞来度过今年的圣诞。

舞现在在京开的酒吧里帮忙，平时只有下班时才能和安迪见面，而她此刻的心事也和安迪一样。这天下班后，舞换上自己的衣服刚刚走出酒店，看到安迪已经开车等在门外了。于是走上前去笑着问：“安迪，明天晚上咱们怎么庆祝？”“明晚？”安迪一下子愣住了。“平安夜啊！”舞显得有些不高兴了。“啊，我当然没忘。只不过还没有想好……”安迪显然是非常紧张，但又不知道怎么表达。于是舞看出他有心事也就没有继续这个话题。

两人开车刚来到饭店门前，安迪的手机突然响了。“喂，东丈啊！你在哪儿呐？怎么还不回来？”原来是东丈打来的电话，而且声音听起来很兴奋：



“安迪，老伙计，我要订婚了！知道吗？我在旅途中认识了一个也很喜欢武术的女孩，咱们约好的事……”大约10分钟后，安迪结束了通话，此时舞在旁听到了全部内容，没说太多，但眼睛一直盯着安迪，并且露出了羡慕的眼神。“咱们快进去点餐吧……”安迪有些不好意思。

他们刚落座，安迪的手机又响了。“喂，哥哥！你和玛莉玩得好吗？”特瑞在电话里的声音同样洋溢着幸福：“弟弟，我今天正式向玛莉求婚了！你以后可要改口叫她嫂子了，咱们约好的事你别忘了……”这次通话经历了5分钟。“我们什么时候？”舞终于说话了。“我们？”安迪有点慌张。舞继续追问：“对啊，你什么时候向我求婚？！”此时安迪竟然默不作声，只是看着舞，眼中露出了无限的爱意。

不一会儿服务生过来了，手中托着一个盘子，里面有一个小盒子，还有两张票。“小姐你好。这是这位先生送给您的礼物和两张机票。”舞接过机票，“夏威夷？安迪，这是……”此时安迪打开了那个盒子，里面是一枚钻戒。“舞，我知道你一直在想什么。今天，我正式向你求婚！机票是明天的，平安夜咱们在夏威夷过，并且东丈、哥哥还有我约好要在那里一起结婚……”

马里奥&碧奇

马里奥今年由于辛勤工作了20年，蘑菇王国特颁发了荣誉蘑菇奖章给这位水管工，表彰其为荣誉市民。路易也沾哥哥的光得到了小蘑菇奖章，并且和哥哥一起搬到了王国赐予的新家中。

这会儿，兄弟俩正忙着为新家收拾装扮，准备迎接圣诞节，耀西还有蘑菇小弟也来一起帮忙。蘑菇小弟负责擦地，耀西负责在屋子外边装扮圣诞树，路易在准备礼物，马里奥则在厨房里准备吃的。蘑菇小弟今天干得格外起劲，耀西也没有和其他伙伴到森林里玩，两人似乎有点反常。路易首先发话了：“嘿，马里奥。你一定分清篮子里的蘑菇，不要误把毒蘑菇放进去。”“放心吧，这些蘑菇是蘑菇小弟亲自摘的，他可是内行。”马里奥正忙着洗菜，头也没抬。蘑菇小弟听到也说：“是啊，我亲自从皇宫的蘑菇园里……”突然他发现自己说错了，赶紧闭上了嘴。

“什么？！皇宫的蘑菇园！！”马里奥和路易异口同声地喊了出来。“不会吧！皇宫蘑菇园里的蘑菇是皇室成员才能享用的，我们要是被人知道肯定要坐牢了！”路易吓得双腿都在哆嗦。马里奥显得相对镇定：“蘑菇小弟，你是不是得到命令才这么做的？我知道你是公主的内侍，她平时都很信任你，而你也不可能抗命。”“这个……”蘑菇小弟觉得很尴尬，后悔自己不小心把实话说出来了。“你快说是怎么回事！”马里奥和路易都在催他。

“唉，都怪我嘴快。那好，我把实话告诉你们，但你们一定要替我保密。这些蘑菇是公主命令我采的，因为今天晚上是平安夜，公主要亲自来这里和我们一起庆祝。但她不让我说，想要给你们一个惊喜。你们一定要替我保密啊！”蘑菇小弟还是非常紧张。“咳，吓我们一跳。放心吧，一会儿我们一定会装得很吃惊的。”马里奥安慰他说。

话音刚落，屋外的耀西大喊：“不好啦！库巴又袭击皇宫啦！”马里奥兄弟一听，急忙放下手中的活儿，再次踏上了征途。蘑菇小弟和耀西依旧在门前没动，耀西偷偷跟小弟说：“还是公主聪明，就知道你这个家伙可能坏事，于是准备了第二套方案。咱们先吃饭吧，他们兄弟俩肯定在皇宫里过平安夜了。”蘑菇小弟：“……”







风采无限の超G女生

《超G女生》是一个本着"人人可以参与"的宗旨而开办的，目的决不是为了"选美"，虽然很多人在打电话报名时，小沛都告诉她们要先通过初选，其实通过的条件也就是看你的经历和游戏的相关程度如何。也不光是游戏，其他喜欢cosplay、动漫，或者只是本刊的女读者也都非常欢迎。另外除了电话报名外，大家也可以把自己的照片连同个人简介、联系方式一起发到：luckyman522@sohu.com。小沛会尽快回复大家的。



Profile 姓名：祝璐玮　昵称：祝祝、猪猪、小猪　英文名：Vicky　年龄：24岁　身高：166cm　籍贯：江苏　毕业院校：北京第二外国语学院　爱好：美食、音乐、游戏、乒乓球　性格：随和、乐观、喜欢结交朋友　喜欢的游戏类型：格斗、恐怖冒险　讨厌的游戏类型：战略模拟　游戏年龄：15年

小沛VS.小猪 "俊男"美女大侃各自游戏人生

小沛■俗套的话就不多说了，感谢你参加我们的第三期栏目。

小猪■不客气。你是要问很多问题吧？我们开始吧。

小沛■OK。第一个：你什么时候开始看《电软》的？

小猪■大概是初中2年级吧，快9年了。

小沛■哇，很早啊！那么说你的游戏年龄也相当早了。大约什么时候开始的呢？

小猪■小学1年级开始看同学玩，自己是在4年级开始的。呵呵，那时候也是好奇，根本不太会玩。



小沛■那些年正是FC在中国比较火的时候，你还记得当时最喜欢玩哪些游戏吗？

小猪■《双截龙》、《魂斗罗》是最风行的两款了！还有《超级马里奥》，《坦克大战》。好像一开始都是一些益智的小游戏。还有《马戏团》、《雪人兄弟》也玩。到初中，蛮喜欢PC游戏的，不过玩得不好。还有些记不住名字了。

小沛■你玩得也算不少了，当时喜欢玩游戏没有和学习产生冲突吗？

小猪■主要在假期玩，平常很少，偶尔跟同学玩一会儿。放假才天天抱着不放。

小沛■那么你是通过什么机会第一次看《电软》的呢？

小猪■同学看的时候拿过来翻的。发现很多游戏介绍，挺有意思。

小沛■看来你身边的同学也有很多玩家，那你男朋友也喜欢游戏吗？

小猪■是，我的很多同学都喜欢游戏，男女都有哦。不过目前我是单身……

小沛■什么！？不会吧？这么……漂亮的女生还是……单身？你看我们编辑部的那些光棍儿怎么样？自从我主持这个栏目，他们可是一直非常"热心"的！

小猪■我其实刚和男朋友分手不久。很乐意结识你们这队游戏编辑。那他们现在应该对你很好吧

小沛■他们那是眼馋！其实我干这个也是苦差事，你知道我不是单身，万一再传出个"绯闻"，那岂不是要后院起火。好了，打住，就快跑题了。你除了游戏还有什么别的爱好或者是特长？

小猪■我爱好挺广泛。音乐、舞蹈和运动，最近喜欢滑雪，特长也就是乒乓球了。

小沛■听你的口气好像还嫌自己的爱好和特长少？要知道，以上那些都是我不擅长的。唉！现在的女生是越来越厉害了。顺便问一下，游戏其实基本属于男人的天下，你也这么认为吗？

小猪■我认同你的观点。游戏方面男生兴趣比较大，也有天赋。而且游戏玩得好的人很聪明。

小沛■你倒是很大度，乐意承认别人的长处，我觉得这也是你最大的优点。

小猪■呵呵，是么？谢谢。

小沛■现在你工作之后还玩游戏吗？

小猪■主要玩一些益智小游戏，放松一下。比如：Zuma, Jewel Quest等。

小沛■基本都是PC上的小游戏啊，那么电视游戏或者是掌机游戏呢？你还玩吗？

小猪■有时玩PSP，也是小游戏。像《捉猴》什么的。你问我半天了，该我问你了。你们工作要经常玩游戏，之后把体验跟读者交流，长时间这样有意思吗？

小沛■有意思是当然的，不过由于我们的工作很忙，所以难免会把原本轻松的游戏变为负担，那时候就要自我调节了。

小猪■也是噢，兴趣加上了生活压力，就不那么轻松了。那游戏对你的思维方式有什么影响吗？

小沛■思维会变得不正常！（笑）下面还有一些时间，咱们一起去玩一下Xbox360，到时候我要是有什么反常，你可不要吃惊啊。另外，今天的谈话就到这里吧，再次感谢你光临编辑部。

小猪■不客气！快点吧，我等不及要玩了。

我的游戏伙伴：融入生活细微的游戏情结

大家好！很高兴通过《超G女生》与大家认识。我在很小的时候就开始读这本杂志了，相信许多朋友也跟我一样，在它的伴随下和游戏一同成长。

我一开始听说电子游戏时，以为是"不好好学习"的孩子玩的东西。后来身边有同学在玩，我就在旁边看，逐渐发现，玩游戏是需要动脑筋的，玩好一款游戏，得花一些工夫。而且许多游戏都设计得引人入胜，于是对什么事都好奇的我也最终喜欢上了游戏。

那时我基本是通过跟同学交流来学习游戏技巧，而看到《电软》之后，发现里面有丰富的内容，既交流游戏技巧，又介绍许多新游戏、新机器，读过真的是不忍释手！

我玩的游戏一般都不大，现在常玩的是一些益智小游戏，休闲的同时活动活动脑筋。但我玩过的游戏类型可不少。游戏嘛，各种都想玩一下。别看我是女生，格斗类的游戏我也很喜欢的。还有，我最喜欢的游戏是《生化危机》。你们是不是也喜欢呢？

我平时很多时间都是跟同学朋友一起玩游戏、一起讨论游戏，不光提高游戏水平，还能增进友谊哦。我也希望通过这个栏目跟大家交个朋友，让我们的游戏生活更加丰富多彩！



←时尚掌机PSP最近这段时间可是小猪的最爱哦。

传统王道角色在新领域的生存原则
人间能力与技巧性能平衡点的参照角色

在VF的历史中，少林秘宗虎燕拳陈洛始终稳定处于绝对一线角色的位置。将手数与直线冲击发挥到顶峰的陈洛在VF4中，在直线进攻与确认能力上更加可怕。但角色本身的特殊打击硬直，却让我们对陈洛在四代中的位置无法准确的定位。而就是这个在有利与不利中模糊迂回的角色，其实是几大王道角色中攻击回报最突出的主线多择角色。

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！



元老级四大天王中的常青树：从VF诞生开始，陈洛就以最强的直线连锁突进能力著称，而由于当时的VF在对战中还无法实现闪移，所以在手数与直线连锁压力两方面都几近完美的陈洛自然成为了众多高手追捧的对象。这个情形延续到VF2时代，由于站立斜上掌的诞生（33延迟输入P的高级技巧，可以实现在站立中直接发动斜上掌），而由于当时的斜上掌属性为中段技，且COUNTER直接浮空，配合延迟输入、肘击、点目押让当时的LAU成为了绝对的最强力角色，凌驾在所有角色之上。三代的诞生让洛的光辉慢慢暗淡下来，首先系统中革命性的添加进入闪避让洛的直线进攻优势有了隐忧。其次由于顺步冲掌（33P）连锁节奏的苛刻与斜上掌属性的转变（改为上段）。陈洛的性能大幅度削弱了。但由于角色本身的直线冲击能力与基础肘择的性能保留，洛仍然在一线角色之林。说到这里我们可以明显地看到洛在VF历史发展中的坚固王道位置，拥有长者之风，大家之气的拳法宗师，一直有着固定的簇拥者。在历史中没有任何当身技巧的陈洛在进攻方面行云流水，压倒力与确定能力一流。当系列随时代的进步更替到里程碑一般的VF4时候，陈洛的性能却让众多操作者迷茫起来，原因只在角色技巧有利与不利的拿捏与掌握上。

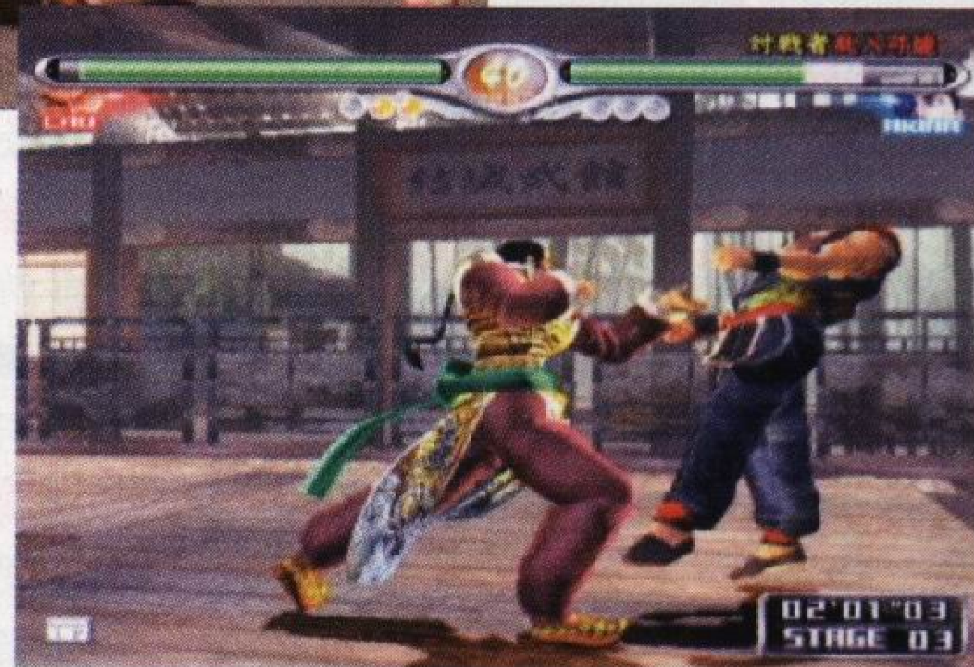
必须清晰择打的王道角色：LAU之所以在VF4中开始进入有利与不利难于掌握的尴尬局面，原因在于陈洛在很多主力技巧击中对手的前提下，都是几方不利。陈洛的这个技术特点在VF4的全部角色中，都是绝无仅有的。但由于四代的洛在顺步冲掌连锁中的33PP4P这个技巧为中段，且COUNTER即浮空（4代为浮空），所以操作者仍然可以在强择上获得主动，对手也必定在33PP之后进入尴尬的逆择处境中。当时的陈洛在肘择、连锁冲击技巧与K系半旋、全旋中足以和对手纠缠，并没有过多地体现出主力技巧打击白光仍然己方不利的漏洞。但系列发展到了VF4EVO，顺步冲掌连锁33PP4P 末段中段COUNTER对手修改为不浮空。直线连锁压力大大减少的结果，让洛必然多依赖于单段目押择打。这个时候，陈洛打击的不利属性就突现出来，让很多高手对局中，出现了打击对手己方仍然被反击至败的现象。技巧集中在6PP白光打击对手，3PPP7K白光打击对手，3KP白光打击对手全部为己方不利上，而作为陈洛的王道技巧斜上掌与顺步冲掌在多段打击后，如果不最速发动最后一段，直接形成背投判定。原本在直线连锁技巧与近距离择打上游刃有余的陈洛陷入了一个进攻怪圈：“打击对手得手，却要立刻思考是否强择最后一段，或是打击对手得手，要立刻转换角色成为防守方。”而正由于这点，让很多操作者在进攻上无法形成节奏，断点明显，局面转换时常出现。VF4FT作为VF4EVO的改进版本，陈洛在这几点上并没有任何属性改变。只是增加了K收（K发动时G），多个虎形构中的变择而已。所以在VF4FT中要有效地解决陈洛的这个性能尴尬，要从操作者本身的心态和技巧两方面着手。

在心态上，要在连锁目押的时候，将不利方转换成有利方，在3PPP,33PPP,斜上掌PPP白光击中对手的时刻，对手也同样在择你是否出最后一段，出最后哪一段的心理被动中。这个时刻完全可以在最速输入最后一段，延迟输入最后一段，不输入最后一段后进步择打，最速背投，延迟中段等众多技巧变择中重新获得主动。对于近距离段择技巧中，6PP与3KP是比较鲜明的主力技巧，在击中对手己方中不利的情况下，则需要在技巧上结合心态进行变择了。这里的重点在于，我们不利是不利，但对手是否敢于最速打击或最速背投呢？？？对手最速打击，我们如果闪避33或闪避拔投，使用直线反击或半旋反击的对手很有可能被我们闪避后打击确定或背投确定（推荐打击确定，因为对手无解）。而对手最速选择背投我方不利时最速打击反击，对手必然被COUNTER。所以虽然在不利中，对手同样要与我们进行同步择，在心态和技巧选择正确的前提下，在择打清晰明显，毫不胆怯的基础上陈洛仍然能将进攻中形成的不利重新转化成为有利的局面，直线王者的地位是不可撼动的!



↑顺步冲掌或斜上掌中的最后一段为强力中段，所以可以在凹后进行多择。

了解技巧性能，发挥王道优势:陈洛在VF4FT中，无论中距离或是近距离进攻牵制，技巧性能的把握是至关重要的。先说一下中距离，中距离是LAU的进攻转换平台，主轴应该围绕33PP多择（33PP4P后转身择或背身打择，33PP背投，33PP中段，33PP8K!由于第四段P对手可以2P打断，所以33PP8K是非常有威慑力的技巧，一旦得手，之后的46P连携回报恐怖）而在近距离打择中，6P与背投强择为主线，搭配后撤3K或66P+K与42K的中段下段择，结合后撤进步打投变化丰富，对手压力极大。在大有利的前提下，与牵制过程中，其他中庸的技巧我们已经不用探讨，具体说一下4P+K这个关键技。由于4P+K属于EVO新生技巧，所以众多玩家并不善于利用此技。实际上无论是在有利择或是平面牵制时，这个中段技巧为陈洛的第一性能技，也只有这个技的熟练应用，才能打破如KAGE这样的陈洛苦手角色的性能落差。黄光直接浮空的性能在大有利的时刻选择能有明显的回报。在牵制时候由于有后续的强力上段，对手贸然反击必然头痛，3PPP2K连携形成。所以对于高手，防御了第一段也大多下蹲一下，等待我们出二段时确认反击。所以虽然第一段对手防御己方大不利，但对手却转换成为被择的对象。我们之后大可以在中段（6P，66P+K优先）或背投中择与逆向择对手，这个技巧明晰地反映出了陈洛虽多不利但仍把握有利局面的潜在能力，希望玩家朋友们努力挖掘这个技巧的强力作用，将洛的实力提升一层。



我们最后说一下在FT中LAU对于起身打择的应用与确认反击的问题。由于LAU具备优秀的回旋技属性，所以在攻打对手受身方面有着明显的优势，又因为洛新添加的K收，让迷惑性更大。我们可以在66P+K，起身中K，下段全旋，K收后变择，直接背投中随意选择，甚至可以在先读对手下段回点，利用8K的优秀性能进行择打。陈洛的起身打能力非常强，把握好，胜利会更快的到来。洛的确认反击是其反击的重点，对于中段打击确反，对手直立打击确反技巧应必须选择46P击倒连携。对于二段上段技巧我方下蹲后确认反击应最速选择斜上掌PPP变择或斜上掌PPK（对局中不推荐使用斜上掌P6P，因为僵直掌握过于烦琐，容易丢掉大幅度反击的机会）。将大威力确反与起身打相结合的陈洛，必然是绝对的王道角色，让所有人胆寒。

放眼现今日本的陈洛高级使用者，已经将这个角色的强攻与迂回能力发挥到了顶点。相对于陈洛的技巧发动速度与手数，他本身的招数攻击力已经相当可观。在VF4FT中，这个元老级王道角色已经焕发出了新生，希望在VF4FT剩下不多的重大比赛中，我们可以在冠军的领奖台上见到这个性能角色的身影。

□文/大怪

科普园地

XBOX360破解进度报道



新主机还没推出之前，大家都会对其硬件性能相当的关心，不过除了这些之外，还是有不少玩家在关注着其能否被破解、什么时候能够破解等方面的问题。而国外的玩家或者说是技术小组似乎更像是“实干家”，这不，微软的XBOX360发售才不到一个月的时间关于它的破解消息就接连不断。虽然从进度上看离真正的破解还有很长的路要走，但这方面的消息无疑会是不少玩家关注的焦点。当然,我们还是希望大家能够尽量多支持正版。

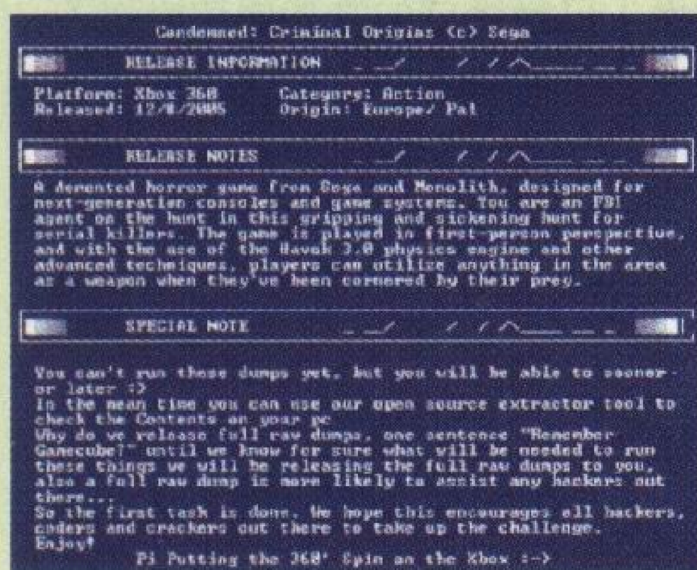
□文/北斗 协力/玉米

关于XBOX360破解情况的消息，最早是在12月8日，PI小组发布了他们所提取的三款XBOX360游戏的光盘镜像文件，这三款游戏分别是《背罪者·罪恶起源》、《极品飞车·最高通缉》和《FIFA06》。不过虽然其发布了数款游戏的镜像文件，但这仅仅是集中在软件破解方面，关于新主机XBOX360的破解芯片，也就是硬件方面并没有任何实质性的消息。

当天PI小组除了发布那三款游戏镜像文件之外，还同时放出了一款XBOX360的ISO文件提取工具，使用这个名为“extract360.exe”的工具就可以查看360游戏ISO里的文件，但是由于正版游戏目前还无法被普通DVDROM所读取，所以想要通过这款软件来DUMP自己正版游戏的玩家还需再等上一段时间。

“extract360.exe”目前并非是视窗类的软件，还需要在命令提示符下进行操作。不过PI小组非常无私，他们在发布这款软件的同时也公布了它的源代码，以方便更多的爱好者加入到新主机破解的阵容之中，像最近已经有很多的软件小组根据他们的源代码为这款软件制作了非常方便的GUI界面以方便玩家们的使用。

自从上次PI放出XBOX360的游戏镜像及镜像文件提取器后，他们的ISO放出工作也逐渐步入了正轨，从12月9日至12日接下来的几天中该小组又相继发布了数款游戏的光盘镜像文件。从游戏镜像文件的容量大小上来看，目前容量最大的就要属SEGA的这款《背罪者·罪恶起源》了，镜像文件由73个100MB的压缩包组成，容量最小的游戏为《FIFA06》，由41个100MB的压缩包组成。将这些下载的文件解压后就会还原成一个后缀名为.360的光盘镜像文件，因为XBOX360光盘并非常见的ISO9660或UDF等格式，所以直接通过PC是无法看到XBOX360正版光盘中的内容的。如果玩家想查看XBOX360游戏光盘里到底存储了哪些东西的话，就需要下载镜像文件然后通过之前PI小组放出的文件提取器就能方便看到镜像中的内容了，大家可千万不要小看这个功能，它将为更多的爱好者研究XBOX360的破解起着很大的便利作用。



↑这就是命令提示符窗口下的光盘镜像提取软件，实际上并不复杂。

接着由MAXCONSOLE放出的消息指出，目前已经有一些爱好者实现了通过XBOX360的正版软件来引导备份软件并进行游戏的消息。据称这些来自法国的破解爱好者已经可以通过在XBOX360开机后的运行过程中强制把原版软件更换为备份软件来实现读取备份软件的目的。原理听起来很简单，但实际操作起来却十分繁琐，并且还受到不少限制要求，例如：如果想运行《PRG3》的备份软件的话就必须通过《PRG3》的正版软件来进行引导（也就是“飞盘法”）。

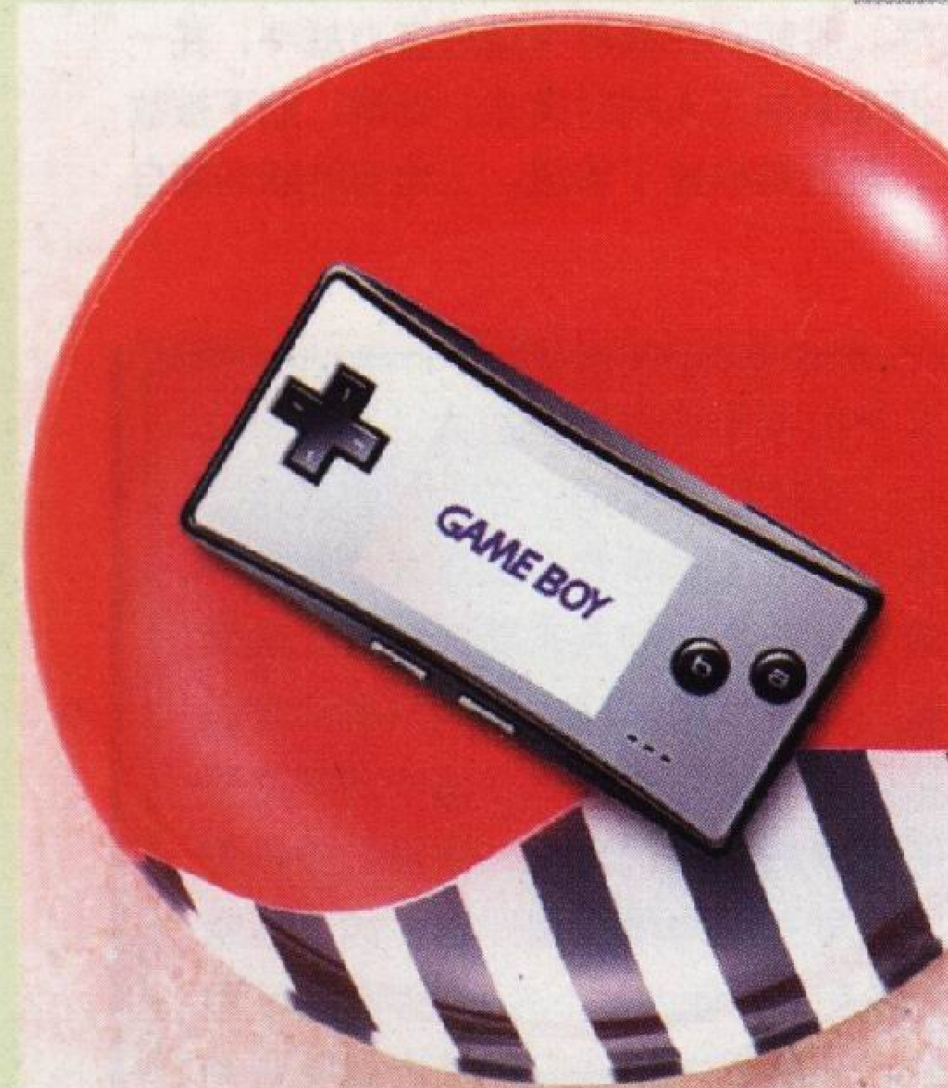
12月28日凌晨，PI小组放出了他们最新的XBOX360游戏镜像，而这次的游戏镜像同以往的镜像相比有些特殊：这个镜像在XBOX360不需要加装任何芯片的情况下，直接把镜像烧录成光盘就完全能够在XBOX360主机上运行。不过事情并非如大家所想像的那样“XBOX360被完全破解了”，虽然XBOX360是可以运行备份光盘，只不过这一次不知道什么原因微软自己在这张光盘中并没有加入XBOX360游戏光盘的验证机制，所以才使得镜像文件烧录后可以自由读取，目前只此一张。该光盘镜像中包括了《使命召唤2》、《Hexic》、《精灵公主·神力原理》以及《金刚》四个游戏的试玩版和一些游戏相关的视频。

截稿前不久上次发布“飞盘说”署名为“sliders58”的网友又公布了三段其进行飞盘操作的视频。从视频中可看到他以一张原版PGR3作引导盘，在登入live用户游戏的过程中将光盘强制换为刻录盘，之后即可正常进入PRG3游戏中。为了证明视频的真实性，他多次使正在读取中的备份光盘强行暂停，这时屏幕中会出现读盘错误的提示；之后他还对XBOX360主机连接电视的情况进行了视频记录，以及光头部分的运行读取过程，以证明电视中所放的并非一段造假录像。

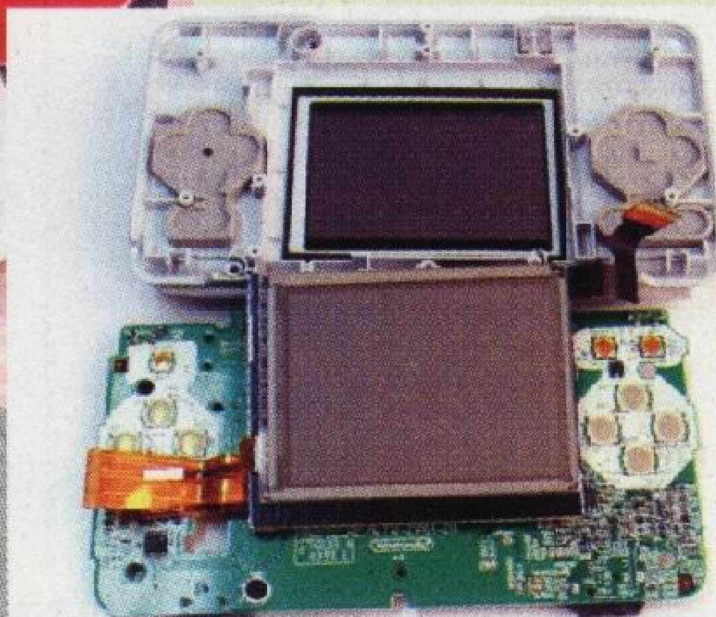
而PI小组的特殊镜像公布后不久又有文章报道更多破解进展：1、光盘中.wmv格式的视频文件是可替换的，玩家可以通过把原镜像中的.wmv文件移除后加入其它的wmv-hd格式文件然后通过XBOX360进行播放；2、PI小组在光盘的nfo中提到过“盘中的数据文件没有以任何方式加密”，数据文件指的并不是可执行文件，这张光盘上的可执行文件XEX/EXE还是经过了数字验证的，不过这张光盘上的可执行文件的数字验证方式与正式版光盘中的验证方式存在一些差异；光盘并不能拿来引导正式版的XBOX360游戏，有人试图把正版游戏放入该盘demos目录下，但是很遗憾，并不能够进行游戏；4、光盘本身是完全没有问题的，使用起来和原版的demo盘并没有什么区别；5、在这张光盘镜像上添加或删除一些文件光盘仍旧能够正常启动，甚至删除到一张CD的容量通过CD-R媒体也能够正常启动。6、演示光盘中的《Hexic》是一个flash文件，如果把光盘中的这个flash文件替换成其它.swf文件运行的话会显示黑屏，如果能够运行的话，相信这对于一些flash游戏制作者来说会是一个非常不错的消息。7、光盘无法在德文状态下运行。8、在XBOX360上可以比PC上看到更多的视频和图像。

看来微软前不久特地做出的一些反破解的手段是否真能见效就要看攻守双方各自的本领了。

110V？220V？日版GBM的电源适配器分析



↑这次行货版的GBM仅仅比其他国家和地区版本晚推出了一两个月。方便中国玩家的是，行货IQUE MICRO的充电器是直插的，安全隐患要小的多。



←将GBM的外壳拆开后可以看到原本被包裹在其中的主板。

近日，日版GBM烧机的话题传得沸沸扬扬，一些GBM玩家说了使用原配110V电源直插后适配器爆裂，还有的玩家说使用了转接电源后主机瞬间烧毁、液晶屏亮度无法调节等，但也有不少玩家说他们的GBM没事，对此本刊做了深入的测试。

目前玩家们所能买到的水货GBM大多为配备了110V电源的日版机，于是小编分别拿了一台行货iQue micro与水货日版GBM进行了对比，结果发现，行货iQue micro与水货日版GBM的不同在于两点：

主机内部的线阻数量和电源适配器的宽电压设计，前者保证了主机在电压异常状态时电源适配器会首先停止供电保护主机，后者保证了适配器本身在受到高压冲击时能够自保。

行货iQue micro为符合国家标准，在以上两点均做到双保险，使得承受电压波动及冲击，即使主机误插了日版110V的电源适配器，出问题的几率也相对低很多（不过买了行货机的玩家谁会去使用110V的电源呢？）

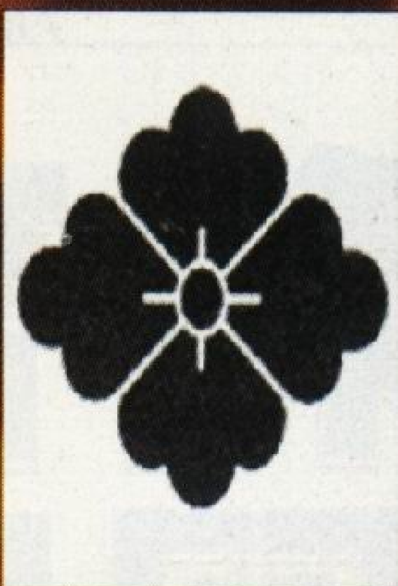
而日版GBM也并非不能使用110V电源适配器，偶尔的异常状态（如停止供电、主机自动关机、电源灯不亮）并不会直接伤害主机，只要在电压回复正常后继续充电即可。只是由于主机本身的电压适应范围较小，虽然表面上看不出来，实际上内部的保护电路在充电时一直处于超负荷状态，若当地电压出现频繁波动导致电源适配器负荷过大时，容易使保护失效、电流直接进入主机，导致烧机。

以小编的视角看，准备选择GBM这款当红迷你掌机的玩家，应尽量选择原配220V电源的神游行货或者欧版水货，安全又省钱，而已经购买了日美版水货的玩家，应尽量另外选择相对有口碑的转接电源品牌--例如北通。GBM娇小的身材对于非正常电压非常敏感，千万不要冒险直插110V的原配电源，并最好事先了解一下当地的电压情况。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

武田家的铁骑号称战无不胜，但是长筱之战这场武田家与织田、德川家的决战却使得武田家遭受到毁灭性的打击。这场战争之后，百年名门武田家走上了衰亡的道路，织田德川联军对武田家更是由防御方转化为进攻方，并最终将武田家灭亡。而这场战争武田方的总大将却正是武田胜赖。 □文/雪飞



Vol.3 武田家的家纹，曾经令战国的大名们闻风丧胆，能与之抗衡的恐怕只有上杉家的“昆沙门天”。

巨星阴影下的战国悲剧英雄!!

首战告捷，保持传统

川中岛合战后，越后之龙上杉谦信将精力放到了关东地区，并逐渐扩大了自己的影响力。而夙敌武田信玄自然不能让对手坐大，因此以上野国西部的箕轮城作为进攻的目标。1566年9月，胜赖完成了自己的初阵，在战斗中表现出众勇猛过人，在此战中，武田军终于扫除了长期阻碍自己前进的障碍，箕轮城城主猛将长野业盛自尽。胜赖的初阵，保持了武田家继承人首战必胜的传统，也在一定意义上奠定了日后统领武田家的基础。

血染长筱，武田惨败

1575年，武田胜赖终于不能继续忍耐织田和德川家的挑衅，向势力较弱的德川家发起了进攻。最初的计划是一举攻破德川家康的居城冈崎城，但因内应被德川家发现并杀死，因此转而围攻长筱城。为了抑制织田家铁炮的使用，胜赖特意选择了在梅雨季节出兵，但是却付出了兵士不足的代价。由于是农忙时节，以农业为经济基础的武田家仅仅招募到1万5千士兵，而织德联军的兵数却有3万5千左右。1571年6月29日，武田军与织田德川联军开始了激烈的战斗。在这场战争中，信长采用了划时代的战法，将三千名士兵的铁炮队分成三组，一组发射以后另外一组立刻补上继续射击，无敌天下的武田铁骑在枪林弹雨中纷纷倒下。这样名扬天下的骑马军团在发挥自己应有实力之前，便遭受到了毁灭性的打击。也可以说勇猛的武田铁骑在现代兵器面前毫无还手之力。（也有说法是由于地形问题，武田家的铁骑不能组织成规模的骑马冲击，士兵基本上都是步行作战，但仍然消灭了织德联军大约六千名士兵。在枪弹下依然

与极少的家臣一起消失在田野中!!

武田胜赖

1546年—1582年。信玄的四子，信胜之父。继承家督，领有甲斐、信浓、骏河等。幼名四郎。大膳大夫。企图西上进攻美浓、三河但在长筱大败。以后迎来了武田家的衰运，家臣和亲族陆续叛变，最终与武田家一起灭亡。



能给敌人造成这样的损失，武田军确非浪得虚名。）织田、德川联军更采取了袭击敌人大将的作战方法，因此在这场战役中武田家栋梁之臣十损七八，山县昌景、内藤昌丰、马场信房、原昌胤、真田信纲、土屋昌次等名臣相继阵亡……个人认为如果当时指挥战斗的是武田信玄，可能会在尝试攻击失利后立刻转移进军路线或者是将织田、德川联军引到自己的领地再战，应该不会坚持继续战斗，当然这只是个人的猜测之想。

绝非昏君，但未能力挽狂澜

继承了武田信玄创建的武田王国的男人——武田胜赖。虽然一时将武田家的势力扩展到东美浓、远江，但是在位九年最终迎来了武田家的灭亡。他绝对不是昏君，连织田信长也曾经说：“四郎虽然是晚辈，但是对他绝对不能掉以轻心。”而武田家的元老也是武田四名臣之一的高坂昌信则是这样评价他的：“遇事不急，可以冷静地分析形势。”可是对胜赖而言，织田信长和亡父武田信玄这两大战国巨星却是巨大的阴影，并最终在这两大巨星的阴影下断送了自己的一生。

长筱之战大败后，武田家明显走向了衰败的道路。在长筱之战中失去了大量的忠臣，而剩下的家臣大多对武田胜赖失去了信心，“胜赖不是信长公的对手，这样下去我们也要遭到灭亡。”抱着这样的想法，连穴山梅雪、木曾义昌等武田家的亲族都投靠到了信长方，胜赖渐渐被孤立起来。

1582（天正10年）2月，信长率领大军开始了甲斐的征伐，胜赖虽然计划在前年筑建的新府城迎战，但是因为士气低落大量士兵逃亡，而不得不放弃了笼城作战的计划。而在此时，上州的真田昌幸和郡内（山梨县东部）的小山田信茂都发出了入城的邀请，虽然真田昌幸是忠臣，而小山田信茂却同属于武田一族，而屡遭背叛的胜赖最终放弃了忠臣而选择了亲属。

屡遭背叛，相同虐杀的田野战斗

1582年3月2日，胜赖下令烧毁新府城，一行人奔赴小山田的领地。从者大约二、三百人，而且是女人占了多数。5日后一行人到达了目的地，进入了小山田领地。然而在这里等待他们的是小山田军的铁枪队，胜赖再次被亲族背叛。穴山、木曾、小山田……在战国史上也没有被如此之多家臣亲族背叛的大名。“已经到此为止了”胜赖改变了道路，在险峻的天目山驻扎准备最后的决战。可是在这里等待胜赖的是已经背叛了武田家的乡民，在山脚的田野对落魄的胜赖军展开了追杀。一路上士兵继续逃亡，到最后胜赖一行人只剩下了大约百人左右。10日夜，对世人已经绝望的胜赖面前出现了一名武士。他就是以前因误会而被武田胜赖流放的小宫山内膳（友晴）。胜赖一边流泪一边握紧了内膳的双手，“内膳，你来了……”同行的家臣们也感动得落下了眼泪。这也是阴惨的武田家灭亡故事中，唯一的舍身救主的传说。

11日清晨，织田军数千士兵及天目山周边乡民五千人发起了进攻，而这次的战斗根本就称不上是合战，而是等同于虐杀。然而内膳、土屋等贴身家臣依然全力战斗。不久，家臣们纷纷战死，胜赖的长子信胜也在战斗中阵亡，目睹了爱子战死的胜赖夫人只留下一句：“等我”便拜刃自尽。胜赖则在敌群中继续奋力战斗，并一连砍倒六人，但被其他三人同时袭击，咽喉、肋下被敌人的长枪扎入，最后被砍掉了首级。（也有胜赖切腹自尽的说法）

重要相关人物简介及雪飞杂谈

武田信玄：1512年—1573年，武田胜赖之父，战国巨星。

武田信胜：1567年—1582年，胜赖之子，武田家的最后当主，初战也是自己的最后一战。

仁科盛信：1557年—1582年，信玄五子，原名武田信盛，因继承了仁科家改名。与夫人共同坚守高远城，最后切腹自尽。

小山田信茂：？？？？年—1582年，著名的战国叛徒之一，虽名列武田24将，但背叛了自己的主君。可惜出卖并没能换来自己的荣华富贵，而是被信长下令斩首于甲府。曾在三方原之战中担任武田军的先锋，取得了巨大的战果。最终虽然选择了背叛，但也可以说是看清了形势，可惜没有看清织田信长，因此身首异处。

■胡言乱语、雪飞杂谈

武田胜赖经常被人们认为是有勇无谋之辈，并且担负着武田家灭亡的恶名，但个人认为他还是应该算得上是战国的英雄。在长筱之战前，因信玄之死武田家已有衰败迹象，并非是胜赖的恶政导致武田家灭亡。信玄生前对周边的临国发动了多次的战役，可以说是众人之敌，因此信玄死后诸大名自然会联合起来报当年的一箭之仇，而胜赖理所当然地成为了大家的攻击目标。甲斐本来盛产金矿，但信玄的长年用兵耗资巨大，胜赖继位时，金矿已经衰竭。在上杉家御馆之争中支持上杉景胜导致了北条家的不满，但从长远观点来看，我认为胜赖这一决定非常正确，否则很有可能会沦落为北条家的附属。由于父亲武田信玄实在是太过光辉，家臣们更是很容易拿胜赖与信玄相比较，因此胜赖更承受着其他大名不必承受的压力。也许正是由于父亲的阴影，胜赖不听老臣劝阻，决定强行出兵，并最终导致了长筱之失。

电玩产业论

（接上期）

如果就凭借这个情况就把游戏列为生活必需品，确实是有点不大工整。

但在当时确实出现了这样一个现象：“不玩游戏就无法生活”，即使面对着死亡的威胁，即使这对在灾难中丧生的5000多人有些不敬。

1945年，同样是混乱的年代。那时日本全国沉浸在第2次世界大战的失败中，一首“苹果之歌”抚慰了日本人民伤痛的情绪，挽救了一个民族。1995年，在神户的灾难中，抚慰人们的是游戏。也许“超级大金刚”就是现代的“苹果之歌”？

终究还是嗜好品？

一般地来说，人们更习惯把游戏定位于奢侈品，是一种在满足了生存基本条件后才会用到的东西。

但从上面阪神大地震的情景来看，则不是这么回事，至少给人的感觉是游戏已经超越了单纯的嗜好品的领域。也就是说，即使游戏还不能说是生活必需品，也已经在一定意义上具备了一些生活必需品的特征。人们不仅是为了在游戏中寻求刺激，更是在游戏中体验各种生活，从而在对比中更切实地感受自己的生活。也就是说，在物质上属于奢侈品，但在精神上对特定人群来说，游戏已经是必需品了。

当然会有人有不同的看法，“游戏无用，是缔造颓废的根源”，诸如此类意见等等，也就是说也许会有相当的人会对游戏有抵触的情绪存在。但对于另外一部分人来说，“不玩游戏就无法生活”已经成为他们的宗旨了，阪神大地震的情景也更好地佐证了这种人在持续增长着。这也就是上一段中“但在精神上对特定人群来说，游戏已经是必需品了”一语的来源。

从对立点来说，“奢侈品”的定义也是随着时代的变化与社会的进步而发生变化的。比如说汽车，在刚出产的时候绝对是属于奢侈品，只有极少数人才能享受到。而今天呢？别说日本了，我们家后院在酒店当门童的二狗子都买了辆夏利，你还能说汽车是奢侈品么？这就是时代的进步产生的力量。

我们现在所处的时代正是一个由传统的工业社会向新时代的高度情报社会转化的这样的一个时代，但正因为是处于转变之中，所以才会是一个多种力量共同作用的时代，社会难免也会有一些扭曲。这正是因为工业社会的旧观念正在逐渐地被高度情报社会的新观念所取代，而导致人们心里的错位而致。从某种意义上来讲，这也正是一个时代变化的外在表现。那也许不久以后，游戏也会从“奢侈品产业”转化为“生活必需品产业”，呵呵，虽然是没准的事，但如果不做好心理准备的话，也难免不出漏子。

自由软件的力量

游戏市场不是一个用单纯的几层关系就可表述清楚的东西，它复杂的内部构成与内包性异常复杂的。一边是投入巨额资金打造的“大作主义”，一边又是基于个人创意而生的非常简单的一些自由游戏软件，带有浓郁的“同人”色彩。正因这两种趋势的差异过于巨大，游戏产业的基盘才会开始动摇，而且还会比较剧烈。或许这将成为引发游戏界产业构造巨变的一个活断层也说不定。

这可不是危言耸听，之所以这么说，应该都是因为“SAMEGAME”的存在，这是一款自由软件，也就是说自由软件的存在影响了游戏业的发展。这种游戏的起源不是在电视游戏上，也不是在街机上，而是在电脑上。电脑上简易的开放式编程结构可以让很多通晓编程技术的人可以将自己的一些想法实现成一些小的游戏软件，并通过电脑网络的环境进行传播。





但是这些结构简单的游戏作品的趣味性是绝对不输正规游戏软件的。还是说这个“SAMEGAME”，其规则非常简单，就是把5种不停下落的不同方块两两拼在一起而消去。这是结合了“俄罗斯方块”的反射落下型与“上海”的归纳消去型的规则精华而成的一款小游戏。

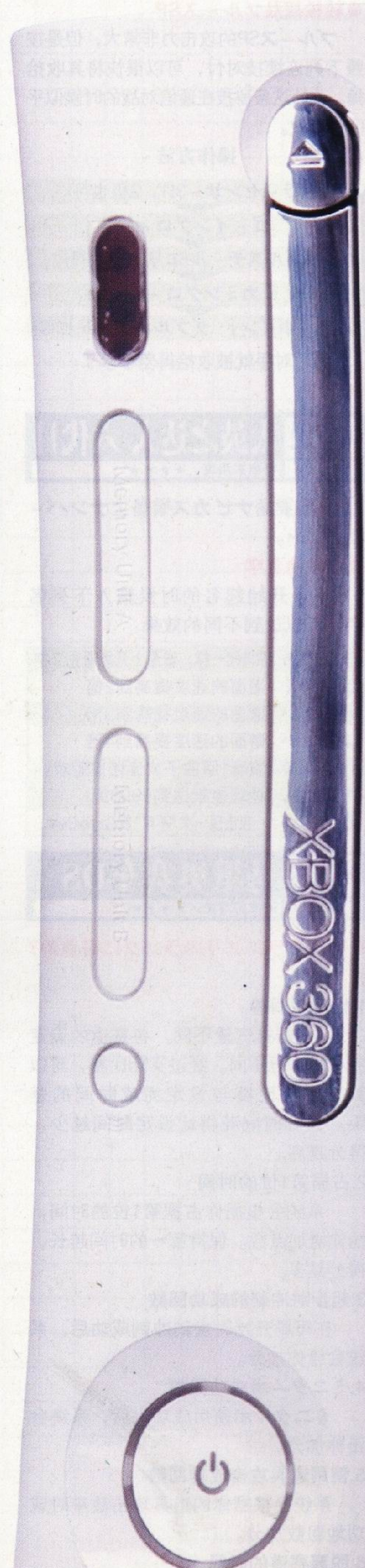
除了这款当年风靡日本的小游戏，我想大家都会在不同程度上接触过这些电脑上的小游戏。比如风行亚洲的动物管理员，这款现在已经成为著名超人气益智方块游戏的作品相信大家不会陌生。通过转换屏幕上相邻的两只动物，使画面上三只及以上相同的动物连接起来就可以抵消。规则非常直观简便，方便很多对游戏了解不深的人游戏。而那些可爱动物们也有非常可爱的演出效果，被消去时的表情还特别无辜。这个游戏不仅是在电脑上呼风唤雨，最近还推出了NDS版。还有最近很有名的ZUMA，这个可爱的大青蛙游戏创意虽然非常简单，但是相对地在自由软件类游戏中属于难度不凡的一类。游戏中屏幕中的石头青蛙会吐出颜色各异的珠子，与沿着一条轨迹运行的一串珠子相撞，只要三颗或以上的珠子连在一起，则这几颗珠子即可消失。游戏中所要做的就是尽量消除珠子，以防止珠子滚入轨迹尽头的洞中。珠子落入洞中即为输掉，青蛙就将减少一次生命。这个游戏的难度比起其他同类游戏来要高出很多，也正因为这样，吸引了很多人整天绞尽脑汁地与这个游戏斗争。从最开始的单纯追求轻松娱乐，到现在已经开始有高难度作品出现，可见自由软件也在沿着轨迹按部就班地发展着。

回到“SAMEGAME”的话题，当年这个游戏的开发者曾经很苦恼，“这样的游戏的确很受欢迎，但我下一步该怎么做？难道真要把它挂上4800日元的定价放到商场里去卖？”确实，这类作品在开发之初就完全没有考虑到商业的因素，可以说是属于没什么商业前途的“ONE IDEA”作品。但因其有着广泛的人气基础，因此即使是投入资金进行商业运作的话，也未必就会输得多惨。

也就是说，单纯明快的同人作品与重金打造的大作都能在游戏市场中占有一席之地，虾有虾道，蟹有蟹道，这正是游戏产业的成熟之处。但翻过来想，这也在一定程度上造成了游戏市场的不安定，使其难以维持较长时间的繁荣。

其实想起来，现在这些大厂商在创业之初，哪个不是以这些“ONE IDEA”的软件而发家的？到了现在，规模起来了，公司做大了，这些“ONE IDEA”的作品已经不能再维持公司的业绩了。于是他们就开始重金打造大作件，以大作主义来抗衡更新一代的“ONE IDEA”作品开发者。这是宿命吗？

而对于“ONE IDEA”开发者们来说，随着电脑与网络技术的不断普及，他们展现才华的舞台也就变得越来越宽广了，难道游戏业界真的已经到了该重新洗牌的时候了？





↑阪神大地震后神户铁路沿线某出轨的列车。其他两张图相信大家都很熟悉了，著名的自由软件zoo和zuma。

秘技天地

新年来到了，不知道此前大家的圣诞节都过得如何？从12月下旬到1月之间发售的好游戏可不少啊。本次的秘技天地为NDS、GBA、PS2和PSP的玩家们准备了一些秘技，希望能够对大家有所帮助。 □责/猴子

GBA 洛克人EXE6
日版 秘技实用度：★★★

●轻松战胜ブルースSP

ブルースSP的攻击力非常大，但是按照下列连续技对付，可以很快将其收拾掉。此外这条秘技在通信对战的时候似乎(?)也有效。

~操作方法~

キラーセンサー3(1，2级也可)
↓
ゴーイングロード
↓
パネルスチール(エリスチ也可)
↓
カミングロード
↓
カラーポイント(ダブルポイント也可)

随后对手就被收拾得差不多了……

●注意

PS2 太鼓之达人 六代目
日版 秘技实用度：★★★★

一定要给ナビカス装备上ナンバーオープン。

●特殊的名字

在一开始起名的时候输入下列名字，可以达到不同的效果：

ますたぁ	和5代一样，谱面上只能看见文字
ばいそく	谱面的速度提高到2倍
さんばい	谱面的速度提高到3倍
よんばい	谱面的速度提高到4倍
先输入たいこの	演奏1回曲子或者迷你游戏，
再改成たつじん	经验值就达到99999。
かんぺき	一旦出现一次"不可"就Game Over。

NDS 马里奥赛车DS
日版 秘技实用度：★★★★

●影响グランプリのランクに得点的7大要素

1.设定时间差

根据排气量不同，各赛道的设定完成时间也不同。经过实际比赛，可以算出实际比赛与设定完成时间的差距。实际时间花得比设定时间越少，得分越高。

2.占据第1位的时间

系统会根据你占据第1位的时间，给你增加点数。保持第一的时间越长，得分越多。

3.起步时冲刺的成功回数

在每局开始时发动冲刺成功后，系统会给你加分。

4.ミニターボ成功回数

ミニターボ使用成功之后，系统会给你加分。

5.使用道具攻击成功回数

系统会根据你的道具攻击敌车时成功地回数加分。

6.脱离赛道的时间

如果你走出道路以外，系统会根据你脱离的时间给你减分（注意是减分不是加分！）（STAR状态、小鬼状态、KILLER状态、蘑菇加速中除外）。

7.ジュゲム复归回数

根据ジュゲム返回的次数，系统会给你减分。

●根据不同CUP的比赛推荐的车型

比赛	使用角色车型
キノコカップ	カロン(カロン・カノン)
フラワーカップ	マリオ(スタンダードMR)
スターカップ	クッパ(ハリケーン)
スペシャルカップ	ヨッシー(エッグワン)
こうらカップ	デイジー(ライトステップDS)
バナナカップ	ヨッシー(スタンダードYS)
このはカップ	ルイージ(オバキューム)
サンダーカップ	ヨッシー(エッグワン)

对于初学者推荐使用ヨッシー。

PSP 激·战国无双
日版 秘技实用度：★★★★

●真田幸村第4武器入手方法

首先必须以"优"的评价过关。此外最好配备有"疾风の二符"（本秘技中必用）。

1、选择"难しい"难度。
2、使用真田幸村，选择近畿攻略战(无双演武或者模拟演武均可)。
3、最少配备3名速度快的副将。
4、战斗开始。
5、从最初位置，使用术符"疾风贰符"。
6、攻陷侍大将所在的诘所。
7、之后与服部半藏军的侍大将战斗开始。
8、将从横发现赶来的佐久间信盛打倒。此处必须取得"优"的评价!
9、随后前往服部半藏所在的地方。(与侍大将战斗)
10、将侍大将打倒之后，服部半藏会说……これより潜む。再将横方向的诘所制压。
11、制压随后在敌阵发现半藏。
12、在3格前的丹羽长秀及其侍大将消灭。
13、半藏又在敌阵中出现。
14、将右下的佐々成政及其侍大将打倒。
15、有2名敌方侍大将制压我方的诘所。
16、将诘所夺回。(打倒这两名侍大将)
17、打倒泷川一益。
18、半藏又在敌阵中出现。
19、将移动中的柴田胜家打倒。
20、（使用乱世の疾风后）神原康正所在诘所前的出现2名侍大将。
21、将这2名侍大将打倒。
22、前往前田利家所在诘所前2格处。(发生战斗)
23、再前往前田利家所在的诘所，与之战斗，打倒他。
24、半藏又在敌阵中出现。(此时再使用乱世の疾风。)
25、打倒羽柴秀吉。
26、按照明智光秀→松永久秀的顺序将其打倒，贵重品发现。
27、得到贵重品之后打倒信长，过关。

●本多忠胜第4武器入手方法

首先将难易度设定为难しい以上，选择信浓诀别战。

随后在战斗中完成1000人斩，在地图右上方发现贵重品。

贵重品入手后过关即可。

●お市第4武器入手方法

「姊川の战い」

准备条件：

设定难度之后，选择有"结界"、"早驱"技能的武将作为副将。以"优'的评价过关，另外要注意取得"水门の计"。

1、首先一直前进，取得"水门の计"。
2、两旁的敌军开始出动，随后占领上方的诘所，取得"开门の计"。
3、使用"早驱"后，在上边的门处使用"开门の计"。
4、立刻返回，占领上方之门时人下方的武将使用"结界"。(此后下方的武将不接近自军本阵，则"结界"的效能不会消失)
5、将上方的武将击破。
6、在浅滩处1格前取得"开门の计"。
7、将下面的门用"开门の计"打开后，击破下方的武将。
8、击破后，左上会出现「隐し藏」。
9、在这里使用「水门の计」，取得「贵重品」后离开。
10、随后只要将敌本阵制压过关就OK了!

●前田庆次第4武器入手方法

北陆放浪战

除了难度之外，还要先用前田庆次完成一遍剧情模式。

另外选择有"早驱"能力的武将作为副将比较好。

1、开始时间直接前进至2格前的桥附近，发生战斗。
2、随后再向前进，取得"水の涡の卷物"。
3、"水の涡の卷物"取得之后即刻使用之。
4、将附近的敌将集中起来，全部消灭。
5、立刻返回，辅助"杂贺孙市"。
6、将从右上方的诘所出现的上杉　信击破。
7、打倒之后，获得"贵重品"。
8、随后将敌本部击破，过关。

●くのいち第4武器入手方法

界倾奇者退治

首先还是要配备有"结界"、"早驱"技能的武将1-2人，在1回合以内就可以入手。

1、将自己正右方的武将击破。
2、带1名武将上船，朝右下地区移动。
3、占领诘所后，得到"杂贺孙市"，再上船向右上地区移动。
4、"伍佑卫门"出现并攻击我方，将其击破。
5、左上方诘所的"阿国"或侍武将使用"金缚り"。
6、占领诘所后，乘船向左上地区移动。
7、占领该诘所。
8、随后出现隐藏的贵重品。
9、随后取得胜利就OK了。

●羽柴秀吉第4武器入手方法

「九州征伐」

确定难度之后，选择有"早驱"、"结界"技能的武将(有1人即可)

首先我方武将不能败走。

另外在战斗中使用"早驱·天"、"早驱·地×2"、"结界·地"。

1、使用"疾风2'，向上方诘所移动，将看守的武将击破。
2、在1处被击破的武将从左边脱出，移动并将其再次击破。
3、后退4格，在右方诘所武将脱出"援军赖む……"之后，让左方诘所武将使用"奋迅系"的术符，援助右方的诘所。
4、在3被击破的武将逃向敌诘所，追击并消灭之。
5、使用"疾风2"后，向左边诘所支援，把敌将击破。
6、在5处被击破的武将会脱出，追赶并击破之。
7、其后敌武将按照上→右→左的顺序出现(可能会有其他顺序)。
8、按照敌将出现的顺序将其逐个击破。
9、占领右下隐藏地点，获得贵重品。
10、随后确保我方本阵不被占领，将敌大将击破就过关了。

另外在获得普通武器时，我方副将有"目利き"技能的话，在过关之后可以获得优秀效果的武器。



《Mario Kart DS》是上上个月推出的游戏了。但是最近一段时间以来它带来的网络对战游戏热潮始终不曾消退。前日在加班间歇，猴子和北斗与PG帮的翔武、天意等人一起去吃饭，此三人在等饭间歇二话不说掏出DS就连马车，把因穷困而买不起掌机的猴子晾在一边。不过猴子对于他们这种行为并不在意，而是趁他们在PK赛车的时候把他们饭里带肉的东西全部夹到了自己碗里……嘿嘿嘿……

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

~音读·训读·外来语~

新年过去了，不知道大家过得如何？前段时间的圣诞节可谓热闹非凡，形形色色的男男女女在熙熙攘攘的大街上来来往往，使得地狱中的几个家伙们羡慕不已。怪哉，圣诞节何时变成了交际节？

三问： みなさん、お体は元气でしょう？……呃，不行不行，每回开场都是这么几句，实在是没有创意。下回还是换点别的吧。

猴子： 风大人有事没来，这回只有咱们三个了。这期拿什么搪塞……啊不，拿什么内容奉献给大家呢？

著子：（扭过头去）不要看我哦！怎么每次策划的时候都要我出主意？要是做不好，读者们看了有意见怎么办？

三问：（奸笑）所以我们才要你一人做事一人当，读者有意见的话扣你一个人的工资不就结了？

著子： なんて？？？为什么会这样……

猴子： 好了好了，其实我们也不忍心眼睁睁看着你往火坑里跳，是不是？

著子： 我知道，你们会闭上眼的。我好凄凉啊……

三问： 不要把我们看得这么没义气，大家是好兄弟嘛。今天这一期就包在我身上好了。

著子： 本当？啥也别说了，あなたさまのご恩、このわたくしが……

三问： 要感谢也不必这么肉麻，楼下有家火锅店新开张，这两天都打对折的。今天晚上你管饭就没有问题了。

著子： 啊啊啊！果然你们早有图谋……

猴子： 让你请客还专门挑打折的地方，我们已经很仗义了。对吧，三问兄？

三问： 没错，就像上回你坑我一顿饭一样，我要把那份仇报回去！

著子：（哭）你报仇找错人了吧……

音读·训读·外来语

著子： 这是个什么标题呀？看起来怪怪的。

猴子： 这期的内容就是它了。很多朋友来信说，他们在学习日语的时候觉得这种语言越学越困难，尤其是一个字有好多种发音。这是为什么呢？

三问： 其实这个问题好回答。因为日语和其他语言最大的不同就在于它本质上是一种拼音文字，但是却采用了汉字。因为日语中的音素本来就少于其他语言，再加上入声（韵尾）只有一个拨音（ん），所以日语中的一个词往往是由多个音节构成的。从日语中的本土词汇来看，它们中的绝大多数是在2个音节以上的。

著子： 发源自日本本土词汇的读音被称为"训读"。一般地，训读的词汇多见于表示自然界、动物、人体和其他一些日常生活中常见的东西的名词，大部分的形容词以及多数五段以及一段动词中。这些东西都是和人们每天的生活密切相关的，所以日本人都很熟悉，但是想让外国人搞清楚的话就不容易了。

三问： 比方说"头"这个词。你要想说自己头痛的话，可以说：この头(あたま)が痛いです。但是也可以说：私は头痛（ずつう）があります。

猴子： 同是一个头，都表示脑袋，但是一个叫あたま一个叫ず？

著子： 是的。あたま就是训读，而ず则是音读。所谓的音读就是模仿中国古代汉字的发音。虽然自魏晋以来就有大量汉语词汇流入日语，但是日本大规模地借鉴汉语词还得说是在隋唐时期。在中国，最早与日本接触的是东部沿海地区，所以最先输入日本的汉语是江浙一带的方言，即所谓"吴音"。后来大规模地输入日语的又有"唐音"和"宋音"。咱们以"子"这个字为例，"孔子"读作"こうし"，"椅子"读作"いす"，而饺子却读作"ギョーザ"。

猴子： 三个"子"字有三个读音哦。

三问： "孔子"及其学说是唐朝以前传到日本的，可以归结为吴音or唐音之列；而"椅子"是宋朝以后流行的东西（古代中国人和日本一样席地而坐，桌椅是后来发明的）。至于饺子，是近代之后才流传到日本的。三种发音代表了中日交流的三个不同的时代。

著子： 到了近代，日本在维新之后，借用了中国古代语言中大量的词汇以扩充自己的语言，并且用这些中国的古语中的字组成新的词汇，用来解释西方的外来事物。有人要说以下这些常用词都是从日语来的，大家一定会觉得挺奇怪的：革命、参观、储蓄、创作、刺激、代表、动力、对照、发明、法人、概念、规则、反对、会谈、机关、经济、克服、劳动、目的、社会、卫生、细胞、系统、印象、原则、证券、总理、综合等等。这些词在现代汉语中是那样的熟悉，但是不学日语的人很少知道，这些词是近代中国人从日本拿回来的。

三问： 比方说，"社会"在我国古代是"集会结社"的意思，日本拿它来翻译英语的society，再借到汉语来，成为今天的词义。"劳动"古汉语指"劳驾"（如"多有劳动"），日语拿它来译英语的labour。日语译英语的opposition为"反对"。可"反对"在古汉语里是"反面对仗"的意思。《文心雕龙·丽辞》有："言对为易、事对为难。反对为优，正对为劣。""经济"古汉语指"经世济民"(造福社会和人民)和现代汉语的"经济"了不相干。日语拿它来译英语的"economy"。"知识"古汉语指"相知相识的人"，日语拿它来译英语的knowledge。总之，汉语吸收日语的词汇非常多，但特点是这些词(包括汉字)多半是古汉语原有的词，只不过词义和今天的全然不同罢了。有人管这样的词叫"侨词"，或"回归词"，意思是出去了又回来了。这很像一瓶子酒。回来的时候是旧瓶子装了新酒，面目依旧而内容皆非了。有的同学在学习我中华的古文时发现了一些现代词汇，但是意思完全对不上，就是这个原因。

猴子： 如果没有这些词汇，我们的语言就不会像今天这样了。现代汉语的形成确实和近代留日学生的努力分不开干系。

三问： 到了战后，在美国和其他西方国家的影响下，日本的语言又经受了新的变革。每年都有大量新词汇进入日语，其速度比明治时期快了10倍都不止。原先从古代汉语里找字组新词显然是跟不上了，于是一些人想到了一个简单但是实用的办法：用直接音译的方法吸收词汇。在日本没有的东西，多是用这种方法翻译的。如电视在英语里是television，日语就是テレビ-ジョン。不要问我为什么他们把vi翻译成ビ，因为日语里根本没有vi这个音素，所以就变得这么奇怪了。

著子： 这还不是最麻烦的。更麻烦的是日本人经常按照自己的喜好对一些过长的外来语进行"改造"，用掐头去尾的缩写方式把原先好好的外语词弄得面目全非。比方说原先来自德文的"**アルバイト**"(arbeit，打零工)这个词，就被砍掉脑袋变成了"**バイト**"，而英语的**リモ-ト コントロ-ラ**-(remote controller，遥控器)则被双双截掉尾巴变成了**リモコン**。再加上原先汉字和日语里本来的一些词汇这么一搅和，现在的日语简直就没法看了啊。

猴子： 据我所知，日语中许多貌似外来语的词汇都是日本人自己发明的，在外语里根本不存在。这就是所谓的"和制英语"吧。

三问： 是的。和制英语的来源是一些外来词汇，但是在组成新词时被赋予了完全不同的意思。这一点和用古汉语造新词的性质是一样的。比方说刚才讲到的**アルバイト**，arbeit这个词在德语中本来的意思是从事论文研究，后来引申为学生为教授做助教挣零钱，但是到了日语里完全就变成打工的意思了。现在在日本从事**アルバイト**的学生们几乎没有几个当助教的。再一个比较明显的例子就是游戏中的**ボス**(boss)，大家都知道boss在英语中的本意是"老板，上司"的意思。而这个词在日语中逐渐被引申为"大腕，明星"。而在游戏机发明之后，则被玩游戏的人顺手扯过来当作"关底、强敌"的代名词了。而且这种意义还"反渗透"到了英语里，闹得美国玩家也管关底的头目叫boss了。

猴子： 这些东西真是看得我眼花缭乱……日语这东西好难学啊……

著子：（扶了扶眼镜）习惯了就好了……



日文：のび太め、俺のどらやき食いやがったな！

中文：野比这小子，把我的铜锣烧吃光了！

日本引进外来文化的历史

日本最初从海外接受文化的年代，可以追溯到中国的秦汉时期。秦朝的时候徐福东渡的历史传说与古代日本关于"渡来人"的记载相契合，而在中日沿海地区出土的文物与墓冢亦印证了这段历史。日本最早是从中国与朝鲜半岛吸收大陆文化，并且根据自己的国情加以改造，这体现了日本在接受外来文化时的灵活性。（这和墨守成规追求"原形"的朝鲜形成了鲜明对比）而在近代之后，日本从西方吸收的东西越来越多，逐渐影响到日语词汇的构成。

【怒罗江闷】



↑在日本能够利用音读和训读随意书写汉字的高手，当属鬼冢这样的暴走族。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！

人类历史上最强的水管工人！我国玩家最熟悉的马里奥兄弟！

本刊译名：水管兄弟
厂商：任天堂
外文原名：マリオブラザーズ
发售日：1983年9月9日　类型：动作
对应人数：1-2人　使用媒体：卡带

83年销量百万游戏大比拼



"水管兄弟"在当年的游戏中，可能是我国玩家最熟悉的游戏之一，也正是它使我们认识了马里奥兄弟，更是它使得马里奥成为游戏界的长青树，成为真正的明星。本款游戏在1983年游戏的销量中名列第三，累计销售163万本，但在我国的销量恐怕它才是第一。在日本棒球是风行全国的体育运动，麻将则是万民喜爱的娱乐活动，而且在当时游戏机还是新生事物，还是在刚刚起步的阶段，并没有彻底得到广大玩家的认可，因此还是那些人们熟悉的东西唱了主角。棒球和麻将游戏是通过改变条件而让玩家享受到与生活中相同的感受，而本作则可以说是全新的事物，为玩家带来的是在别处不可能得到的享受，为玩家带来了新的感觉。购买这款游戏也可以说是对一种新的尝试，对新鲜事物的尝试，在当时的市场条件下，玩家中选择新尝试的人数恐怕只能占少数。因此在这三款销量上百万的游戏中，马里奥和路易兄弟的水管兄弟只能名列第三。而在我国的玩家中，恐怕没有几个人熟悉棒球，因此几乎没有人去购买。而麻将则由于有赌博之嫌，当时更不属于健康娱乐，成年人不会让自己的孩子去玩这款游戏；由于两国麻将的规则不同，成年人自己玩的时候甚至不知道怎么胡牌，因此自己也不会去购买。水管兄弟这款游戏则是老幼皆宜的健康娱乐，虽然是新生事物，但是大家一样愿意尝试，因此在我国的玩家中获得了巨大的反响，并且大受好评。个人认为如果可以在中日两国同时比拼一下这三款游戏，恐怕胜利的应该是这款水管工人，而那两款游戏的排名也许会在倒数第几的位置。

明星路易初登场

现在的路易可是明星级人物，虽然可能比不上他的兄弟马里奥，但也可以说得上是众所周知。近年来路易更是红得发紫，甚至成为了独挑大梁的主角，有不少游戏都以路易为主角，而路易的起点却正是本款游戏。在本作中路易表现活跃，丝毫不差于他那伟大的哥哥，因此可以说正是本作奠定了路易日后大展宏图的基础。

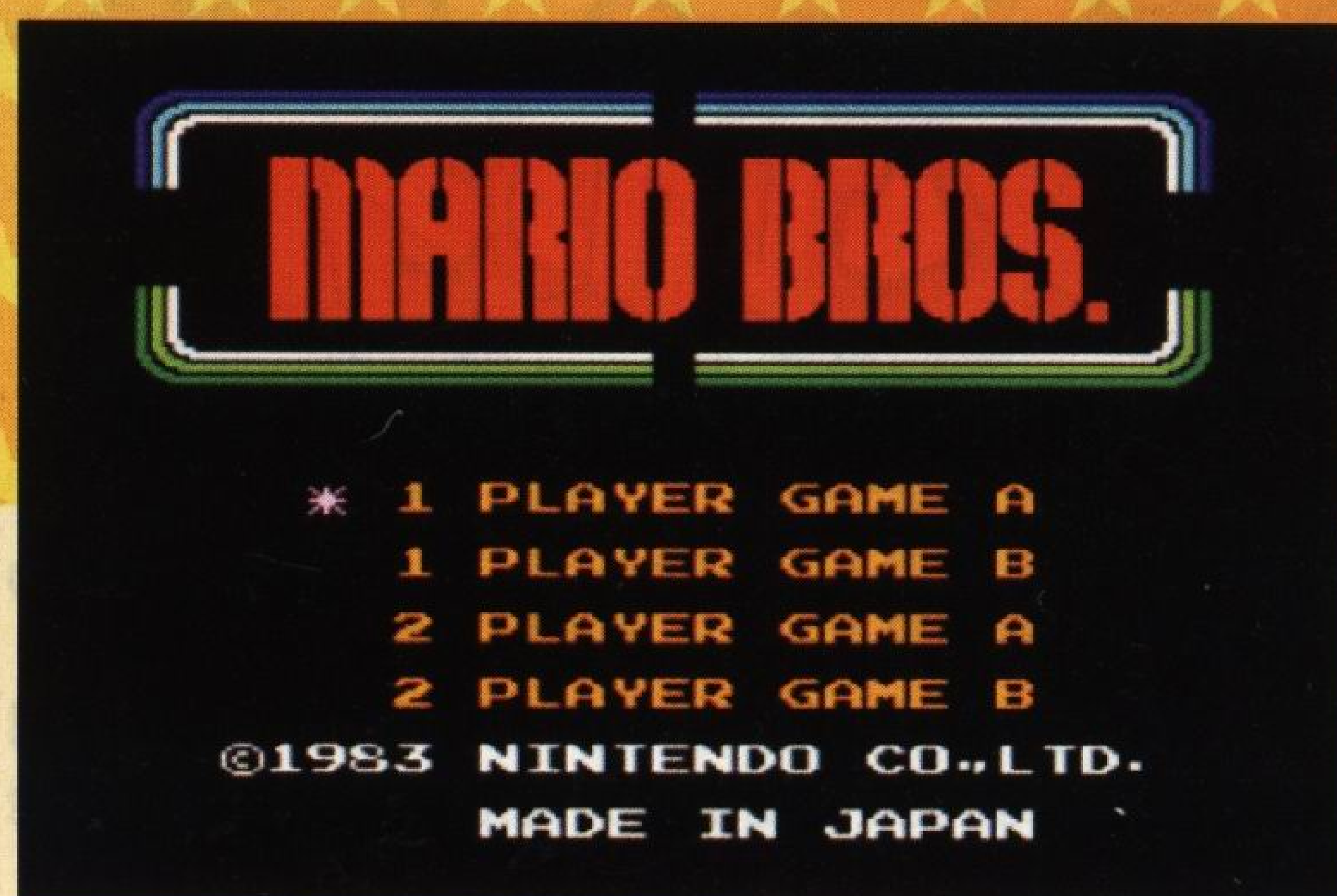
平民明星一飞冲天

在现在的游戏中，主人公一般都是王子公主，或者是那些超级的帅哥靓妹，我们这些普通百姓几乎是不可能体验到他们的生活，只能在游戏中感受一下。而本作的主人公却只是两名凡人，甚至不是白领而只是蓝领，只是普普通通的水管工人。他们没有英俊的外表，更没有令人羡慕的身份地位，只是两名胡子拉碴的中年大叔，穿着更是符合工人特色。在现在游戏中的勇士通常都要以一敌万，都有自己的超人特技，至少也要是文武双全，而在本款游戏中，"两位大叔"的唯一超人之处也许只能是他们的头比较硬。也许在当年，正是这种平易近人的人物设定，拉近了游戏与百姓的距离。而在游戏中出现的敌方角色也是乌龟、螃蟹等水中动物，与游戏的场景吻合。拉近距离的人物设定、贴近生活的游戏设计，再加上当时游戏机的价格相对便宜，本款游戏获得成功更是理所当然。





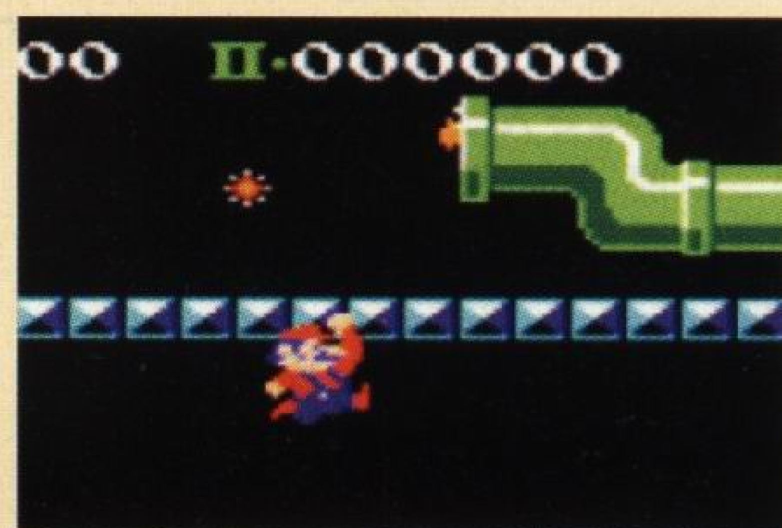
↑一阵亡之后会从屏幕最上方出现新的力量，不过每个人只能有两次重生的机会，所以不要只顾着打斗而忘记过关任务。

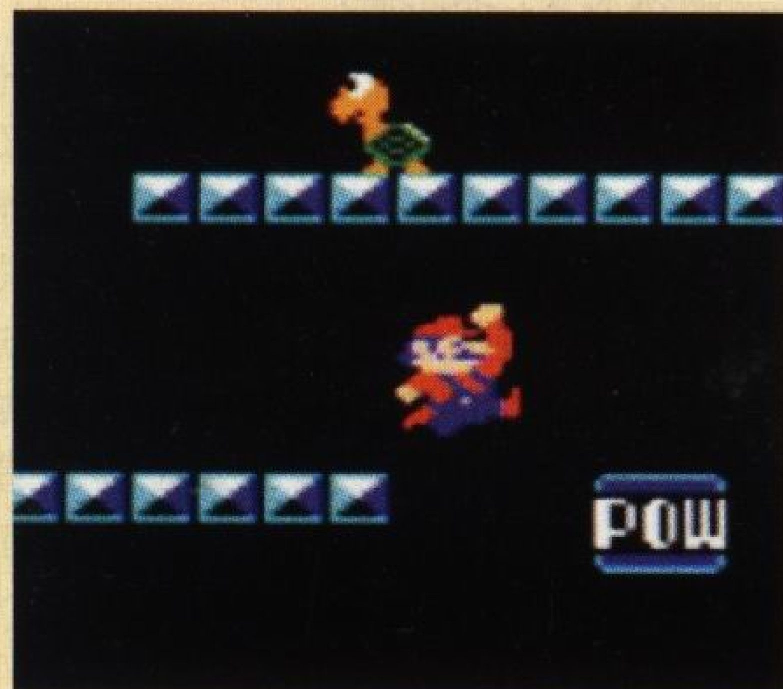


←水管工传奇从此开始，一人两人都可享受。

匪夷所思的攻击一顶

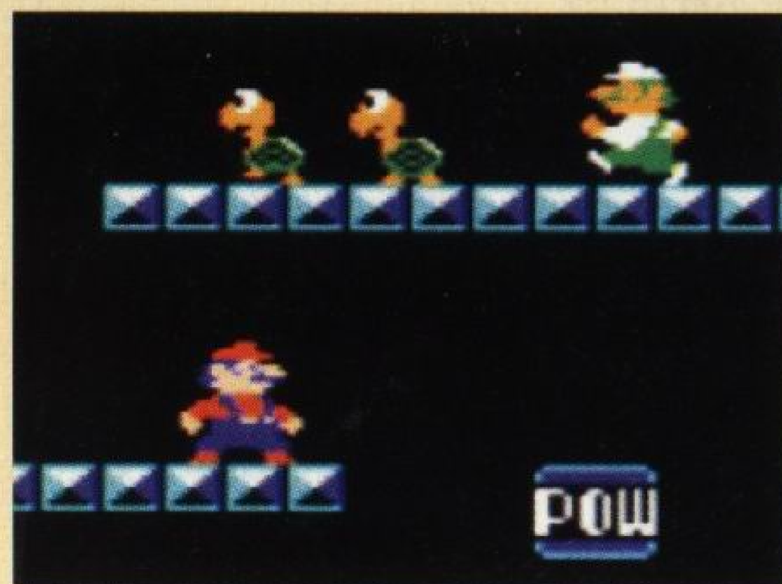
顶绝对是马里奥系列的招牌动作，利用自己的头部攻击敌人这一构思确实巧妙，只是不知道路易和马里奥两人中，谁的头更硬一些？





轻松跳跃巧过关

看似简单的动作其实相当复杂，玩家必须掌握住跳跃的力度和落点，配合上顶才能顺利过关。



双人合作

"独乐乐不如众乐乐"，在这里不但可以合作，还可以互相陷害，谁的本领大谁的心眼多就在这里一较高下。

超乎想象的作战方式

在生活中人们保护自己不受侵害，会用自己的双手保护自己的权益；而在游戏中拯救世界不受魔物或者邪派人士的破坏，游戏的主人公会使用魔法或者武器进行战斗，可是无论是使用法杖咏唱魔法或者是使用刀枪剑戟施展生平之绝学都要使用双手，而在本款游戏中，马里奥兄弟可以使用脚踢甚至使用头顶却偏偏不使用手，这一设计不但在当时在现在也是让人难以想象。使用脚踢还比较容易让人理解，毕竟胳膊拧不过大腿，脚也是人类防卫自身安全的武器之一。而使用头"顶"来攻击，绝对是匪夷所思，头顶一直是人类身体上的要害部位之一，在武侠小说中更有不少武林高手是因为头部保护不当而命丧黄泉。也许是中华武术中有铁头功这一化弱点为强项的神奇武功，任天堂在开发这款游戏时也许是受到了启迪。这样的设定却逐渐发扬广大，几乎成为了马里奥系列的代名词，更成为马里奥系列的标志之一，为日后马里奥能够大放异彩做出了巨大的贡献。如果在最初的游戏设计中就采用普通的战斗方式，也许马里奥不会得到现在的成功，而任天堂的这种钻研探索精神，更是值得我们深思。

两个人的游戏

在当年像麻将这样本身需要多人才能娱乐的游戏都只能一个人玩，而本作却可以支持两人游戏，在当年的游戏中更是屈指可数，夸张地说这款游戏也是日后多人游戏甚至网络游戏的始祖。一个人玩游戏是要与电脑斗智斗勇，而多人游戏则不但要与电脑斗还要与人斗，因此多人游戏的乐趣远比单人游戏的乐趣大。而本款游戏不但可以两人合力游戏，还可以互相陷害，而陷害并非简单的攻击，而是要利用到地形的因素、利用敌人等一切可以利用的因素，因此玩家在两人游戏时除了全心对抗电脑的攻击外，还要时刻提防着同伴的陷害，这样游戏的乐趣更是倍增。　□文/雪飞



魂斗罗街机版

第二关 敌基地内部通路（接上期）

3D的敌基地内部，BGM是"迷路要塞"。这里是有时间限制的，1分10秒内过不了关的话会损失一条命。

迷宫的各部分都有高压电网拦路，碰上的话有触电，一定时间内不能行动。通行的唯一办法就是打破每个场景里的红色封印核。

趴下的话可以躲过任何子弹攻击，但要注意电光自走弹的攻击，跳跃躲避或直接击破都可以，不过敌人的手榴弹就只能躲了。

封印核被击破的时候场景内的所有敌人会自动消灭。

按照画面上的指示，从关卡开始按右右左左的顺序就到了迷宫的最后一段，破坏的目标是大型的封印核，它的耐久力非常的高。

击破它之后墙上出现了一个洞，勇士们由此而入。

第三关 敌基地内部

这版是一个固定场景，从画面上方可以看到瀑布。BGM是非常有紧迫感的"迷路要塞2"。

4个闪光点和2个扩散炮台是这版的敌人，4个闪光点全部破坏后BOSS出现，此时残留的炮台将仍保留，不会自动消灭。

BOSS是独炎眼加鲁马基尔马，它只是在最上层做左右移动并放出火球攻击。在受到一定伤害时它会提升移动速度，冷静施射是制胜关键。

第四关 瀑布

纵向关卡，BGM是"流血的瀑布"。这关在掉下去的时候，如果没有立足点就会摔死，实际上也是本作里唯一有摔死可能性的关卡。

借助桥和浮游的岩石平台等，不停地向上走。要注意的是在这附近是可以得到带有防护罩的飞行胶囊出现的，条件就是不持有任何武器。得到的话直接往上冲，这关就变得很轻松了。海中的突击水兵会发射开花弹，这关里的水兵是打不死的，专心躲避吧。另外开花弹在散开之前是没有攻击判定的。

终于登到顶了，等待勇士们的是阴兽魔神像古罗马德斯。这是通往外星人基地的大门。它装备了左右两门炮和中央的5向散弹枪，画面两端还会不断有杂兵出现，很不好打。先集中火力打掉左右两门炮，后面就比较好打了，打掉散弹枪后把上面的动力核击破后过关。

第五关 敌基地内部通路

又是3D场景，BGM是"迷路要塞1"，比起第2关来要长一点，限制时间是1分50秒。

比起第2关来主要是防护墙的数量明显增多了，有些必须要用跳跃攻击才打得到。

这次的顺序是左右左右右，关底又是一个大型封印核，不过这次正面就有防护墙，先打掉左右的炮台后慢慢收拾它。

第六关 敌基地内部

又是3D固定场景，BGM是"迷路要塞2"。这次有4个闪光点和1个炮台，不过会有杂兵不停地从两边出来，以有翼人和装甲猎步兵为主。

BOSS是分幻鬼格多姆甘，它实体有2个，但会分别分身，成为4个，在分身过程中攻击是无效的，只有趁他们两两重合的时候攻击才有效果。

格多姆甘放出的天翔金刚连弹可以用枪打掉，只是轨迹很难预测，不如专心把BOSS打倒。

第七关 雪山地带

从第7关开始后全部是横向卷轴版面。且没有明显的关卡区分，是种一路杀进敌人老窝的感觉。

BGM是"冰之要塞"，这关开始杂兵也会停下来开枪攻击，树林后面还有手榴弹飞出来。

前行一段时间后高速反重力UFO出现，它在空中投掷炸弹和天冲拔刀兵。天冲拔刀兵在落地后会高速冲击，要优先消灭。

击倒它后前行，居然在冰天雪地里发现了一条河！这里有机甲炮兵，水下的突击水兵还会发射开花弹，只不过这次他们不是不可击破的了。

前面的山崖上有重装甲扫荡车出现，不过只要冲过去连射，很轻松就可以击破。

再走一段地形就由自然环境变为钢铁为主的工业化环境，BGM也变为"炎之要塞"。

把守入口的是兜鬼巨神兵，他跳着放出不可破坏的圆盘，注意保持距离作战即可。

第八关 能量传送管

终于进入敌基地本部了，四周的管道里不时喷出火焰来，注意其规律躲避就可以了。

到了后半分为三层进行，在上层进行作战会比较轻松，连投弹兵也打不到你。

关底处兜鬼巨神兵再次出现，不过可要比上次来得强得多，不仅是圆盘还会投出炸弹，在爆炸范围内都会造成伤害。

第九关 格纳库

这是突击枪兵最后出场的版面，屋顶还会有铁爪不停地下落，好在判定只有铁爪的先端，跳过去就OK了。再前面一点如果没有武器的话可得一个防护罩。

勇士们不停地向着终点进发……

第十关 异形

前面会有异形的幼虫，还好对付。在卷轴停止的地方，天王鬼龙神出场了！它不会动，但从口中不停地吐出幼虫来攻击，向右上不停地攻击它的嘴就可以击倒它。再往前上下的墙上都有怪兽的头不停地吐出诱导弹，比较混乱的一段。终于，勇士们闯进了敌基地的中心部分，巨大的心脏就是异形的正体，天王创魔心戈梅拉莫斯王！虽然不会动，但上下的6个妖卵会不停地做出攻击。先从下往上把这6个卵打破，之后猛攻心脏！

终于，敌人被打倒了，伴随着BGM"凯旋2"，战斗结束了，勇士们凯旋而归。



魂斗罗传说 Vol.3

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。西元2633年12月，比尔和兰斯——为了破坏外星人侵略地球基地而出发的2位"魂斗罗"。他们要靠RANBO的游击战术和COMMAMDO的破坏力来打破外星人想要灭绝人类的妄想！动作SF巨片"魂斗罗"让你现在就热血沸腾！ □文/无无

『精彩的关卡设计』

魂斗罗系列之所以在当时能够取得成功，其精彩的关卡设计功不可没。

从热带雨林潜入，到攀爬瀑布，再到敌人的雪山基地，最后是异次元空间的外星人基地，奇思妙想的关卡设计。在这中间勇士们要跳过会爆炸的桥，潜伏在水中伏击，击破直冲过来的战车，躲过猛地喷出来的火焰。还要面对谜一样的敌人，UFO，生化人……还有复杂的地形，这一切都没有任何文字说明，想从这个战场上生还就全要靠玩家自己的操作。给玩家一种自己就是战场上的英雄的感觉。给人观看动作大片的刺激感。或许现在看起来这些东西已经对我们没有什么吸引力了，但在当时那个时代看来绝对是非常震撼的。也正是因为其独到的理念设计，其拥有的超绝的操作感和电影一样的游戏进程，保证了十数年之后这个游戏的经典地位也没有丝毫动摇，并且在全世界范围内仍有极多的拥护者。








深渊传说

缪的性别!!

ジェイド：やあ、両手に花ですね、ルーク。

杰多：呀，脚踩两只船啊，路库。

ティア：……

缔亚：……

アニス：や~ん！大佐ったら！

阿尼斯：讨厌！大佐！

ティア：わ、私は……そんな……

缔亚：我、我……那……

ルーク：おめ-じゃね-よ。アニスとミュウだろ！

路库：不是你。是说阿尼斯和缪！

ティア：……

缔亚：……

ミュウ：ご主人样、违うですの。ミュウは男ですの！

缪：主人大人，错了。缪是男孩子！

ルーク：おまえ、オスかよ！？

路库：你、是公的啊！

ジェイド：まあまあ、落ち着いて。ところで先ほどの诱拐とは何なのですか？

杰多：啊啊、冷静一下。对了你刚才说的诱拐是怎么回事？

这段对白为大家揭示了可爱宠物缪的性别，由于缪的造型可爱之至，而且头上的两只耳朵就像两只大辫子一样，平时说话更是尖声细语，玩家恐怕都会认为缪是个可爱的小姑娘。男主人公一直对缪的态度相当强硬，甚至常常把它踩在脚下更让玩家们气愤不已，可是其实缪却是个不折不扣的男生！在正常游戏中有可能不能引发这段剧情，玩家需要在第一次被杰多大佐带上战舰后，不要选择与卫兵对话进入剧情，而是要直接走上甲板找大佐对话。

本款游戏中的大佐杰多可以说得上是"为老不尊"的代表人物，可是他却正是令人闻风丧胆的死灵使，能力高超且头脑冷静，但是却幽默风趣，为本款游戏平添了几分光彩。这段对话的发起正是这名成熟的男子，而且话题直接切入主题，由于路库身旁有两名女性伴随，因此讽刺路库是脚踩两只船。与传说系列的前作相比较，杰多大佐虽然年纪与威路相仿，而且性格也都有一点怪，知识渊博并且对某些事物相当专注，但是本作中杰多大佐的表现则远比威路在悠远传说中的表现活跃。在以后的剧情中会交代大佐的身世，并且告知玩家大佐一直是一名对死亡没有任何感觉的怪人，并且间接害死了自己的老师。但是在现在看来，大佐却只让人感受到了他的幽默风趣，玩家并不能了解到他真实的心理世界。

缔亚在这段对话中先用羞涩表示了自己的回答，而活泼开朗的少女阿尼斯却开心地说大佐讨厌。在前面的剧情中玩家已经了解到阿尼斯的天真无邪，在她知道路库是王族的成员后，曾立刻对路库表示了自己的爱意。在以后到达路库家别墅时，她竟然憧憬自己以后会成为这里的女主人更是搞笑。虽然她的表示直接了当，但是并不会受到大家的反感，甚至连高傲的路库都没有表示出丝毫的厌恶。在游戏的终盘时候玩家会知道她其实是一名间谍，一直是受命令监视导师伊昂，但是这一切并非她的本意，而是为了自己的父母，因此更不会让人对她产生怨恨。在这里她的表现和回答更是符合她以前的性格，并且为她的状况做了一个伏笔。也许她追求有身份地位的路库也是因为想早日摆脱莫斯对自己的控制，早日搭救出自己的父母。

其实缔亚一直是一名温柔的少女，并且在故事的最后与路库成为恋人。但是由于她最初是以敌方角色出场，以邦的性命为目标，而此时的路库却对邦崇拜之至，因此路库对缔亚非常仇恨。虽然最初将路库传送到异国他乡可以说是缔亚的错，但是缔亚在一路上对路库一直是精心照顾，并且百般忍让。一路上路库对缔亚经常是冷嘲热讽，而缔亚却只是默默地承受，绝对是一名性格温柔的女子。缔亚本身又是一头长发，更是一个美丽的少女，完全不像是路库口中的冷血女人，甚至在表示自己的反对意见时也是吞吞吐吐，并不正面回答。这样更让大家喜爱这名温柔美丽的女子。



路库虽然是一名失去记忆的少年，到后来更知道他其实只是一名复制人，但是他的脑子反应却一点不慢，在本段对话中就有了充分的体现。刚被大佐说脚踩两只船，又见到缔亚出言反对，立刻联想到大佐说的两只船是阿尼斯和缪。因为目前怨恨已经蒙蔽住了他的双眼，他完全看不到缔亚温柔美丽的一面，而是坚持认为她只是一名冷血暴力女，甚至根本不把她当做女人，特别摘出了缔亚，借此表示出自己的真实想法：连宠物缪都比缔亚像女人。这时的路库说话完全是一派大少爷的语气，完全不给人留有余地。而缔亚更表现出了自己的大度，只是以沉默表示出了自己的意见。

令人想不到缪竟然是一名男生，别说路库了就连玩家都会从它的声音和外表上判断它是一名可爱的"妹妹"。这样一来，可以说路库的心机立刻白费。不过下面路库一句："你！是公的啊！"更把路库的性格表现得淋漓尽致。因为缪说自己是男孩子，而路库却不说男而说公，进一步刻画出路库的少爷样，把路库当时那种目中无人表现得惟妙惟肖。不过在游戏的后期，路库得知自己只是复制人后，不但性格改变，在语言的用词上也有了巨大的改变。不由得让玩家佩服厂商对游戏的制作，更会从这些细节部分得到感动。

深渊传说

温柔的邦老师

ルーク：くそっ！みんなで俺を马鹿にしやがって。

路库：我K！大家都拿我当笨蛋。

ティア：ルーク……。确かに私たちも说明不足だったわ。

でもあなたのあの态度は、みんなから说明の意欲をそいでしまったことも事实よ。

缔亚：路库……。确实我们也没有解释清楚。

可是你的态度减弱了大家的说明欲望却是事实。

ルーク：ふん、、また说教かよ！ガミガミうるせぇな！冷血女！

路库：哼、又来说教了！罗罗嗦嗦烦死人！冷血女！

ティア：いい加减にして。子供みたいに……。

缔亚：适可而止吧，别像个孩子一样……。

ルーク：うるさい！师匠はそんな风に俺を马鹿にしなかった！

いつも俺に优しかった！

路库：吵死了!老师从来不这样对我！总是对我很温柔！

ルーク：俺の知らないこともちゃんと说明してくれた！师匠は……。

路库：我不知道的事情都会认真地为我说明！老师是……。

ティア：……なら、あなた兄はがいなければ何もできないお人形さんなのね。

缔亚：……那样的话如果哥哥不在，你就是个什么都干不了的人形玩具。

ルーク：何だと！

路库：说什么！

ティア：もういいわ。ただ、一つ忠告しておくけれど、

あなた、少しは自分の头でもの考えないと、

今に取り返しのつかないことになるわよ。

缔亚：好了。只告诉你一个忠告，你自己如果一点都不考虑的话，会造成不可挽回的损失。

ルーク：……くそっ……！师匠……！

路库：……我K……！老师……！

这段对话充分表现出了路库对邦老师的崇拜之情和少女缔亚的温柔善良。事情的最初开始只是因为一件小事情大家没有向路库解释清楚，而这一件小事情对正常人来说却根本没有解释的必要，因此路库立刻大发雷霆。少女缔亚则是立刻出言劝解，此时在她的心里还抱有对路库的愧疚，因为是自己的不慎才将路库带出了家门。出于好心她向路库承认了大家的错误，但是同时为路库指出了他自身的问题，大家是因为路库的态度才会不愿意解释给路库听。可是在路库心里一直还是对缔亚仇恨异常，因此她的金玉良言在路库的耳中却是格外刺耳。路库就仿佛是小孩子顶嘴一样对少女出言不逊。

而缔亚的一句别像个小孩子一样，却为日后的剧情留下了伏笔，因为路库其实是个复制人，刚刚诞生七年又是在封闭的环境中成长，其实思想上真的只是一个小孩子。可是他的外表却已经是成年人，在大家都不知道他真实身份时，自然会觉得他很无理，更会误解他对邦老师的感情。如果路库的外表也只是一个七岁的孩子，恐怕没人会计较他的无理，缔亚更不会如此苦口婆心地教他做人的道理，也许根本不会引发出以上的对话。而邦老师知道事情真相，并且要利用路库为自己完成毁灭世界的计划，自然对路库是关爱有加，因此完全地控制住了路库，在路库的心中，邦更是神一样地存在。从路库的话语中，玩家可以想象到邦平日是怎样对待路库。而游戏中邦是作为领袖人物出现，虽然在此段对话前一直没有详细交代邦的武艺高超到何种境界，却通过他手下的六神将从侧面突出了他的高大形象，再加上他那种不怒自威的气质，自然是儿童们最佳的崇拜对象。

知道邦真实动机的缔亚却不能说出来，而且说出来也只是招来路库的反感，因此她只能提醒路库要多用自己的头脑思考，不要造成无法挽回的损失。可惜此时的路库跟本就不能听进去别人的任何劝解，眼中心中都只有邦老师一人，已经完全成为了邦的玩物。在游戏进行到后期，路库果然听信了邦的建议，盲目地发动超振动结果是导致了大地的崩落和牺牲掉了无数的无辜生命。如果他能在此时听从缔亚的建议，恐怕也不会造成以后的严重后果。这段对话虽然不长，而且看来似乎平淡，但其实却对后面的剧情埋下了伏笔。

□文/雪飞



龙如

关键的第十二章

故事的谜底往往要在最后一刻才揭晓，这样才是一般人们所能接受的手法。

也许龙如就不是一个肯甘于平凡的作品，也许黑帮片的基因决定了他不羁的特性，更或许是为了给最后一章留下更多的煽情空间，总之故事是在最后一章的前面一章，把整个故事的谜底完全揭晓了。

这里选出的对话是十二章时风间把整个故事围绕着的几个谜团完全揭晓的一段话作为本期对白的素材。可能在整个游戏中，这一段不是最感人的，也不涉及更多的一些什么情绪矛盾冲突，但这一段话所陈述的一切实质上决定了故事里所有的矛盾，这段平白的叙述就像暴风雨之后的平静，一切危机与混乱在事后你都可以用平静来解释，或说是掩饰，而作为经历过整个事件起伏跌宕的风间，自然是最能够以平常心来看待这一切的人，也无疑是这段过去最好的陈述者。

龙如

风间的SOLO　往事

风间："その子の母亲の"美月"は...由美の妹じゃない，由美は美月なんだ！お前达が，美月だと思って搜してた女は由美だつたんだ。美月は、5年前から由美が演じ继けた姿なんだ。そう、遥の母亲は，由美です！

そして、この子の父亲は，MIAの神宫京平だ。十年前，あの事件の翌日...由美は何も分からないまま病院を飞び出した。俺は联络を受け，直ぐに由美を手元に引き取つたんだ。

俺も、その时、堂岛组长を杀したのが...本当は谁かを知つていた。

一方，神宫は世良と深いつながりがあつて，よく东城会に出入りしていた。その时，偶然由美に出会つたんだ。政界を目指す神宫は、世良から里でバックアップを受けていたんだ，神宫は由美に出会い...恋をした。俺は止める事ができなかった，もし神宫と幸せな生活が送れるなら，极道社会とは缘が切れるかもしれない，运命を变えられる转机なのかもしれない...そう考えると...由美の幸せは神宫との生活の中にあるような气がしたんだ。



だが神宫の元に，总理の娘との缘谈が舞い入み，その时，籍を入れてなかつた由美は自ら身を引いた...神宫のためを思つてな。だが，所谓，神宫が手に入れた权力は他人から与えられたものだ，だが奴はそれを守るために，少しずつ变わつていつた。

そして、ある日...神宫は由美と遥を杀しにしていた...幸か不幸か，由美はその时，全ての记忆を取り归したんだよ。その后，俺は世良を说得し，由美と遥を神宫の目からあざむく工作をした。俺と世良は，由美を美月に变身させた，これは美月やアレスの来源なんだ……"

原来根本没有什么美月，由美就是美月。在她失去记忆之后，风间把她接了回来，并加以保护，此时风间已知道是谁杀的堂岛组长了。此时现MIA的神宫还不过是一介白丁，有意在政界发展的他利用与世良的关系，希望以东城会为后盾作为政治资本。因此频繁地出入东城会，某天与由美相遇后，被由美吸引，并用尽手段，将失去记忆的由美占为已有。他们生下的孩子就是遥。

风间说到这里，也是深深地悔恨。"我没能阻止这一切，孽缘啊！如果神宫能给由美幸福我倒也不说什么，可是……"原来神宫为了仕途，一直与总理





的女儿往来不断，如果被人知道他与由美的事那一切就都泡汤了。狗急跳墙的他居然与世良勾结，派人暗杀由美母女。但在风间的阻止下未能如愿，风间与世良约定，将由美整容后改名为美月，并让她去经营一家酒吧，以此躲过灾难。经过刺激之后，由美的记忆也全部恢复了，因此她也一直躲着原来的朋友，并对遥隐藏自己的身份……



龙如

整段对白在游戏中的作用

呵呵，一切其实就是这样平淡。生活，生活而已，不能期待有太多的其他什么。但对于一马来说，则是无比的复杂。自己所爱的女人经历了如此的动荡，自己却无力为她做任何事情，作为一个男人来说，这无疑是非常拱火的事情。10年的牢狱生涯，想必已经把一马的性子磨得够平了，但遇到这样的事，我想他的心里也不可能不起波澜，毕竟他体内流淌着的血液是纯正火热的男儿热血。

先不说一马的儿女私情，回到整个故事的高度来看，龙如的整个故事里有几个主要矛盾：由美的下落、东城会内部纷争、100亿巨款的来龙去脉、遥的身世、一马与锦的交手、东城会与近江联合的争斗以及神宫在幕后暗中操纵的影响。在风间的讲话中，除了最后一个矛盾之外前面的问题就已经全部解释清楚了。而且同时引出了神宫在幕后暗中操纵的影响这样一个其实一直在整个情节中起到作用的矛盾，等于12章将前面11章的谜团解释之后又将最后一章也就是13章的情节做了一个很好的铺垫，12章是游戏中少有的一段"文戏"，阐明整个游戏故事的同时又把最后一章决战的气氛营造到了满点，是游戏中非常重要的一个章节。

神宫这个人物也是比较有意思的。从个人境遇来说，他实际是造成这一切混乱的主因，因为正是他对由美的追求，才有了这出孽情。而从整体大局来看，他固然是操纵很多人、营造混乱的主谋，但他自己也是被利益左右，被时局控制的一个复杂人物。野心谁都有，但并不是谁都能遵从道义，也就是说神宫这样的人必然会出现，无所谓是谁，鬼宫也一样，故宫白宫也都可以。而一马这种血性男儿的可贵，在对比之下才显得更可贵。

我之所以这么说不是想假大空地衬托谁，之所以说神宫这样的人物无个人意义，是有社会原因的。实质上黑帮这样一种社会现象是非常复杂的，其牵扯的方面与社会资源是其他社会构成个体所不能比拟的。在资本主义社会中，黑帮在社会上的影响以及在暗中与政府的勾结是非常厉害的，日本就是最好的例子。90年代中期日本中部多数银行都落入黑帮之手就是很典型的一个事件，这之后其对我台湾省民意投票的干涉、以及私下很多政治暴力事件等等，都能够证明黑帮与政治间扯不断的关系。因此神宫想利用黑帮势力在政界出头，之后再利用政治力量统一黑势力的想法也就很自然了，这样的野心谁都有，而神宫只是一个牺牲了自己个体特征而迷失于权利斗争的一个渺小人物，因此他的存在是很非人道、脸谱性的，也显得十分可悲。

说到这里，龙如的故事也就基本明了了。其实作为一个黑帮片来说，龙如也并不是非常大气，故事更多地叙述了时代对人与社会的影响，通过一马一个小人物的10年境遇，来探讨究竟什么东西是能够历久不变的，以及极道所谓的"道义"究竟是什么，有谁能真正求道等。以小见大原是日本人惯用的艺术手段，但在黑帮这样一个题材上也这样处理，有点用绣花针杀大象的意思，实在是太细了。如果能够像"无仁义之战"、"北陆代理战争"等片子一样加入更多的大规模打斗场面，起码也能更加吸引眼球。不过也许是因为游戏的局限性，这些东西没能实现，实在可惜，好在这些不是这个专栏要讨论的。总之，龙如的对白解析，就是这样了。见仁见智，看您的口味了。　口文/无无

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送 80 名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 2月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 千与千寻万年历



2名

② 合金装备索利德金属雕像



2名

③ 死神/军曹别致挂坠

（随机获取任意一款）



15名

④ 龙珠战士棋座



5名

⑤ 网王/火影冬日围巾套装



（随机获取任意一款）

10名

⑥ 棋魂手机挂饰

（随机获取任意一款）



14名

⑦ 海贼王存钱罐

（随机获取任意一款）



32名

172期中奖名单

❶柯南Q版玩偶：黑龙江省/何永鑫、辽宁省/李岳、湖北省/傅裕、北京市/李响、上海市/欧智灏、安徽省/张宇、福建省/颜劲达、浙江省/周圣杰、山东省/郭凯、广东省/梁仕锦、天津市/赵育德、新疆/李龙飞、黑龙江省/郭林、福建省/陈圣福、山东省/周航宇、山东省/胡晓龙、福建省/林军、河北省/李敏杰、江苏省/许运成、北京市/罗廷凯、河北省/徐文海、四川省/王溯镭、北京市/任骏、安徽省/马睿、湖北省/刘丛、辽宁省/周宇超、上海市/汤文婷、广东省/刘健铭、天津市/岳煦、河北省/魏云峰

❷网球王子胸针：江苏省/姜伟、山东省/于淇、上海市/奚春海、重庆市/岑枫、浙江省/严清、广东省/孙维海、云南省/董立山、山西省/王俊、福建省/蔡文龙、天津市/王宗泽、福建省/李鹏程、广东省/林永浩、山东省/宋建港、河北省/田磊、浙江省/林炜杰、广西/阳运秋、天津市/金华、北京市/邢爽、北京市/戴欣、浙江省/蔡朱磊、重庆市/吴天一、广东省/朱晓薪、福建省/李永琦、河南省/苏哲、四川省/何虹震、黑龙江省/周迪、安徽省/尹佳盛、广东省/沈闽哲、天津市/张川、广东省/黄君

❸通灵王胸章：广西/凌伟、天津市/郝斌、北京市/白景楠、北京市/杨杰、北京市/华林希、陕西省/郑炜、天津市/赵龙、广东省/丁一凡

❹合金装备索利德2 SUBSTANCE手办：广西/龙敏博、辽宁省/杨鹏巍

❺钢之炼金术师手办：河北省/徐向春、北京市/王龙、广东省/梁晓鹏、四川省/唐林、北京市/庞越中

❻KERORO军曹精美手机绳套装：北京市/邵楠、吉林省/周宏宁、黑龙江省/关靖华、江苏省/吴布恩、四川省/罗乐

中国电玩榜中奖名单

网球王子胸针：河南省/葛晗、天津市/白禄、贵州省/王胤、山东省/朱华无、四川省/秦培茂、辽宁省/王禹、福建省/闫晨、山东省/华翔骏、四川省/曾科、河北省/李拓

猎人钥匙扣：内蒙古/张威、广东省/黄俊杰、江西省/蔡芳艳

合金装备索利德2 SUBSTANCE手办：河北省/张飞云、北京市/杜进











机动战士高达SEED DESTINY终极典藏

MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY

动感新势力

机动战士ガンダムSEED DESTINY 终极典藏

动心超值价 22.80元 BEST VIDEO & MUSIC

史无前例超强阵容

第一时间独家奉献

双VCD+漫画+插画集+台历

现全面接受邮购

动新诚意全力打造！最完美的新年欢乐献礼！

机动战士ガンダムSEED DESTINY 终极典藏

1月8日发售 敬请关注 超值定价：22.80元

超豪华特典



超恶搞四格漫画一次性全收录

1 《机动战士高达SEED+DESTINY CLUB》漫画

大受好评的官方爆笑四格漫画，前所未有囊括主人公们的逗趣故事，绝对独家中文版，不容错过！

2 《彩种插话》美图赏鉴

出自名家之手，原连载于月刊《NEWTYPE》上的超精美图册，艺术品般的梦幻作品。珍稀限量，爱不释手的完美收藏！

3 《高达SEED DESTINY》2006官方桌历

最新最热的2006主题桌历，全新描绘的绝美好图，豪华精致，在感动中迎接新年的到来！



特制藏品



4 《主题歌PV全收录》VCD两张

"SEED+DESTINY"所有已拍摄的歌曲真人PV全收纳！大牌歌手艺人的精湛演出，与动画和歌曲气氛丝丝吻合的极致画面——真正无双的影音记录！

邮购请注明"SEED终极典藏"邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



对于《赛尔达传说·时之笛》这样一款游戏，用不着再多作介绍。好游戏并不少，但是像这样在全世界几乎所有的专业媒体上都得到满分评价、真正跨越了国界与文化差异的却寥寥可数。要回顾这样一款完美的游戏其实是很有难度的，笔者也不奢望自己能够将它的魅力完全在这几千字中展示出来——只是记载一下自己心中永恒的感动吧。。 □文/芹菜



在时间的河流中纵横

必须要承认，对于《赛尔达传说·时之笛》这样一款超越了时代的游戏来说，任何的评论文字都难以下笔。它本身就是“经典”的代名词，有时候你甚至会疑惑它到底是如何诞生在这个世界上，宫本茂先生的脑中是如何产生了关于它的灵感。对于这样一款包含了太多完美内容的游戏，你总想面面俱到地写出自己的感受，但却又总是发现自己只不过是徒劳无功。一般来说，不管多么优秀的游戏，往往都会有批评的声音存在。而《时之笛》却似乎是一个例外，任何一个真正品味过这个游戏的人——哪怕他只窥见了这个游戏魅力的十分之一——都无法对它加以任何的批评。如果说《超级马里奥64》是第一个真正带我们进入了3D世界的游戏，那么《时之笛》就是为我们将这个世界拓宽了十倍的作品。

如果你曾经接触过《时之笛》这个游戏，并且了解过一点关于它的历史，那么你可能知道它曾经经过了长时间的延期，直到1998年11月才发售，而此时N64和PS的主机大战几乎尘埃落定了。尽管不能将N64最终失败的原因完全归结于此，但是如果任天堂能够提早一两年将自己的看家大作投入市场的话，想必能够在胜负天平上靠近N64的一端增加一颗颇有分量的砝码——当然，我们也就无法看到一个这样精益求精的作品了。再回忆起NGC平台的《赛尔达传说·风之杖》，尽管它同样是获得了《Fami通》杂志满分评价的游戏，尽管它在某些方面也具有划时代的意义，但两者相比较总让人觉得《风之杖》欠缺了点什么：那也许就是抛弃了商业和利益的考虑，完全凭借对艺术的追求而燃烧起来的热情吧！我们不能断言日后还会不会有游戏能够超越《时之笛》的境界，但我们可以毫不犹豫的说：在游戏的历史上，《时之笛》已经创造了永恒，它将永远作为一个顶峰被后来者所仰望。

以完美的名义而创造

我并不是一个对画面、音乐等外在要素十分敏感的人，很少因为一个游戏的画面多么多么精美、音乐多么多么动听而产生“震撼”的感觉。初玩《时之笛》也是这样，在最初的村庄和第一个迷宫（大树体内）中，并没有觉得这个游戏有什么特别的地方，只是觉得它的谜题设计得很有意思，于是就这么一口气地玩了下去。直到现在回想起来，我还是觉得在最初的村庄里，游戏看起来显得有些平凡。第一次让我震撼的，是终于可以走出村子之后，来到海拉尔平原上——那个景象，毫不夸张地说，是每一个真正热爱游戏的人都永远无法忘记的。悠扬的音乐响起，阳光舒服地照耀在平坦的草原上，远处的城堡似乎正在等待你前去冒险，虽然只是电视屏幕上的画面也让人感觉到有微风吹拂在脸上……别说是在99年，就算在今天看起来，也那是一种几乎要让人感动得流泪的完美。而当你第一次在海拉尔城堡中听到赛尔达公主所演奏的乐曲，那又是另外一种感动。空灵而富有跳跃感的笛声，如天籁一般敲击着每个人的心灵，即使是最缺乏音乐细胞的人，也会忍不住和着它的旋律轻轻哼唱，仿佛有一种平和静谧的气氛充满了天地之间。

随着游戏流程的深入，你会惊异地发现，在初次来到海拉尔平原时的那种“惊艳之美”，竟然只不过是一个开始而已。这是一个无时无刻不在生长变化的世界，如有生命一般，静静地看着你的冒险。当你骑着马儿在树林中漫步，光线撒落在你身上；当你吹奏起笛子，操纵日升月落，时光倒转；当你拔起神剑，让林克在童年和少年之间变化；当你与村民们一一对话，引出一些让人忍俊不禁的台词……那都是永恒的魅力所在。更令人折服的是，即使是同一个场景、同一首乐曲、甚至同一段剧情，当你第二次、第三次地重玩这个游戏时，比起初次游戏来也有不一样的感觉。像人鱼族的岩洞，洞中的乐曲静谧安逸，又充满神秘。在人鱼族的领地中，先经过阻断去路的岩石，再跑过蜿蜒缠绵的小路，如果你是第一次进行游戏，心中会充满着探险的刺激感和对前面隐藏着的秘密的企盼之情。而当你已经领略过岩洞中的风光的时候，在这一段小路上又会感觉到一种平时难以体会的恬静……进入岩洞之后，仔细观察周围的布景，你能从中体会出一种暗藏的华丽，两条从天而降的水柱让人体会到世外桃源的感觉……

《时之笛》中没有练级，也基本上没有装备升级系统，但是几乎上每一种敌人都值得你费心思、动脑筋去打败。就拿BOSS来说，绝对没有任何一个BOSS是皮糙肉厚、光靠HP撑时间的类型。它们没有几个撑得过10hit的，但是绝对不会跟你傻傻地正面对抗。打败它们的方法绝对不会变态到不看攻略就想不到，但是也绝对不会轻松到让你一下子就看出来。而游戏中的迷宫也是一个个都具有鲜明的特色，每一步都会让你有惊奇的发现。一个一个连续而不重复的谜题吸引你不断将游戏进行下去而舍不得抛下手柄，让自己的想象力无拘无束地在游戏世界中遨游……

没有限制的欣赏空间

《时之笛》的美，还在于它在每一个不同的玩家眼中都是千变万化的。歌德说过：“一件艺术作品是由自由大胆的精神创造的，我们也应该尽可能用自由大胆的精神去观照和欣赏”。喜欢ACT的玩家可以试着去挑战“极限通关”，喜欢RPG的玩家也有足够多的收集要素可以寻觅，只喜欢看故事的玩家也可以抛开一切仔细品味剧情……每个人心中都对《时之笛》有不一样的见解，也许你心中的《时之笛》甚至超越了游戏原有的境界。这不仅不违背时之笛的设计者的本意，反而说明这个游戏的成功。不执著于死板的空间，而是将想象的权利赋予玩家，这才是佳作。

《时之笛》是一个有无穷生命力的作品，而对于我们玩家来说，持有热爱游戏的态度、具有对优秀游戏的执著是一种幸福。它使你开始关注并保持对生活，使你开始领略到人和大自然之间的无限激情。在我看来，这种激情是玩一款游戏的最佳支柱！



—无论是画面、音乐，还是剧情、系统，《赛尔达传说·时之笛》都几乎做到了尽善尽美，成为游戏史难以逾越的一座里程碑。

游戏历史上从来没有其他作品达到过的顶峰！
出自宫本茂大师之手的最完美传世经典神作！

SRPG界的传世之作，骨子里的桀骜是他的标记！一款背负了曲折而又悲情命运的传奇作品！

很多时候背叛者会遭到世人的不齿，在道义上将永远受到谴责，就算他曾经是人们心里的国王，但他依旧会遭受嘘声，比如回到梅亚查的维挨里。但有这样一款作品，破门出走后却得到了更多的掌声。即使是面对道义的裁决，他依旧赢得了更多的同情，如此一款背负了曲折而又悲情命运的作品，注定了会是一款传世之作。没错，这就是我们今天要介绍的泪指轮传说。在4年之前，他就已经得到了太多的赞誉，而它理应获得这样的荣耀，因为它的品质实在是太出色了。有了这样一款作品，足以代表PS上S·RPG的最高水平了。这也是PS时代所最不能错过的一款战棋游戏。

□文/无无

2001年，我现在还能仿佛地回忆起那个夏天来。记忆中那个夏天特别热，好像得有连着好几天气温超过了40度。在那个夏天里，我被一款游戏深深地吸引住。

当时根本不知道这款迷得我五迷三道的游戏是大名鼎鼎的纹章系列作品，等后来知道的时候也没有特别意外，虽说当时根本不知道Enterbrain是干吗的，但这款游戏的素质之高足以冠上任何一个名作系列的招牌。

故事依然是那种古代王国火拼乱战的故事，绝对够老套，最后还有一个恶俗的大团圆的结局。只是加贺昭三将其赋予了更多的艺术气息。很多细节处的台词是非常考究的，绝对经得起推敲。很多人性化的细节使一个个人物形象变得更加丰满，取得艺术上的升华几乎也就是理所应当的了。更可贵的是，在一手导演了多起大陆上的国家混战之后，加贺昭三开始把从自己的作品中得到的一些思考的东西加入到新作品中，尤其是对战争本质的思考，与种族间一些仇视情绪出现的根本原因，加贺都进行了一定的思考并把这些东西反映到作品中。本作的情节重点就在于如此诠释种族间的对立，以及在矛盾当中得到发展的这样一个过程。你在很多角色身上都能看到很重的痕迹，这是因为他们被赋予了更多的艺术职责，或许在游戏中他们并不是什么很重要的角色，但正因他们的存在,游戏变得更加有深度。比如暗黑骑士，作为一个叛变角色他会被很多人弃用，但他所背负的沉重命运，会让每一个人都对其留下无比深刻的印象。顺带说一句，



←初代作品的封面，谁也没想到，这个游戏在后面惹了那么大的麻烦。



←画面绝对不是这个系列所追求的，通过两代系列作品的对比你就可以发现这点。但是这个系列对于游戏性内涵的追求却绝对是其他厂商无法比拟的。如果不是高难度高战术要求的话，我想应该不会有这么多人还记得这款游戏。

或许作品也就是像他一样，背负着黑暗的命运吧。要不怎么会后面官司缠身、麻烦不断呢?

虽然是个破门出走的孩子，但你不能否认其身上正统的贵族血统，而破门这样看起来叛逆的行为更让其多了几分血性。作品也如此，带着名门的骄傲与几分天马行空般的洒脱。虽然是非常正统的战略系统，却在一些细节处加入了一些要素，使整个游戏给人的感觉就和以前大大不一样了，直有画龙点睛之妙。基本的战斗系统继承了系谱以及776的臻熟境界，职业各种特性设定与武器设定可说是集系列之大成，百人斩设定更是由系谱而来的特色设定，特技上增加了地形特技的概念。这里不得不说的是游戏中精彩的特技设定，不同角色的特技使职业间的特色更加鲜明，有些强力角色的特技几乎可以中和其职业的一些缺陷，使其达到无敌的地步。更有些角色开始只能说能力一般，但在悟得特定特技后实力立马打着跟头翻几倍，一跃成为主力，茉莉亚就是最明显的一个例子。而到了后期的剑圣村，可自由选择学习一些职业的设定更是平均了角色间的差异，可以让一些缺陷明显的角色得到弥补。游戏中期可分队自由安排战斗的设定也使得游戏难度更加地平易近人。当然，一定程度上说，经过无限S/L后量产的一把百人斩剑的强度已经令人发指，而熟练度本该是让一些加入较早，但是实力一般的人物靠实战中取得的附加能力得到与强角色差不多的能力，从而调整角色间能力的平衡。但这个系统的作用实际上并不大，因为其仅对命中率的修正作用可谓是小之又小，特级与专用武器实际上造就



了一些强力角色。加上因可自由分队而造成的自由练级系统,使得一贯的强弱角色分明的现象没有得到多大改善。而此环境下也造成了各玩家军团实力的失衡，原本是意图求新的对战模式也在这样的环境下成了几个强角色发威的地方了，对战的战略成分很低，多半是在拼运气，这样使得对战系统也就成了食之五味的怪味鸡肋了。

但瑕不掩瑜，在剧情上的艺术成就与游戏系统上臻熟的表现足以让本作在战棋游戏中占得很高地位了。尽管画面一般，但超高的战略性与游戏性让作品光芒四射，今年推出的续作“贝尔威克传说”干脆就一路走到底，彻底以高难度高战略性的宗旨来制作游戏，使系列拥护者在游戏中取得无比的成就感。虽然没有名号，虽然背负的破门的命运，虽然是没人要的野孩子，但比起后来那些在正统牌号下娇生惯养的所谓“正统”纹章系列的作品来说，实在是要强出太多了。

TRS的系谱

1996年5月，SFC上推出了火炎纹章系列的巅峰之作“圣战系谱”，发售后好评如潮。但是后面，原本预定98年推出的被定为“圣战系谱”外传的“火炎纹章 多拉基亚776”却一直跳票，直到99年年中才迟迟登场。虽然作品很好地继承了“圣战系谱”的人设与世界观，在一定的情节上与前作保持同步，又借鉴系列前面的成功的因素，其战斗方式，体格、疲劳度等诸多新颖的要素在现在来看也是值得称道了。游戏难度非常高，耐玩性也是非常的强。面对当时PS、SS的竞争，这2款作品无疑使SFC的阳寿多维持了好几年。

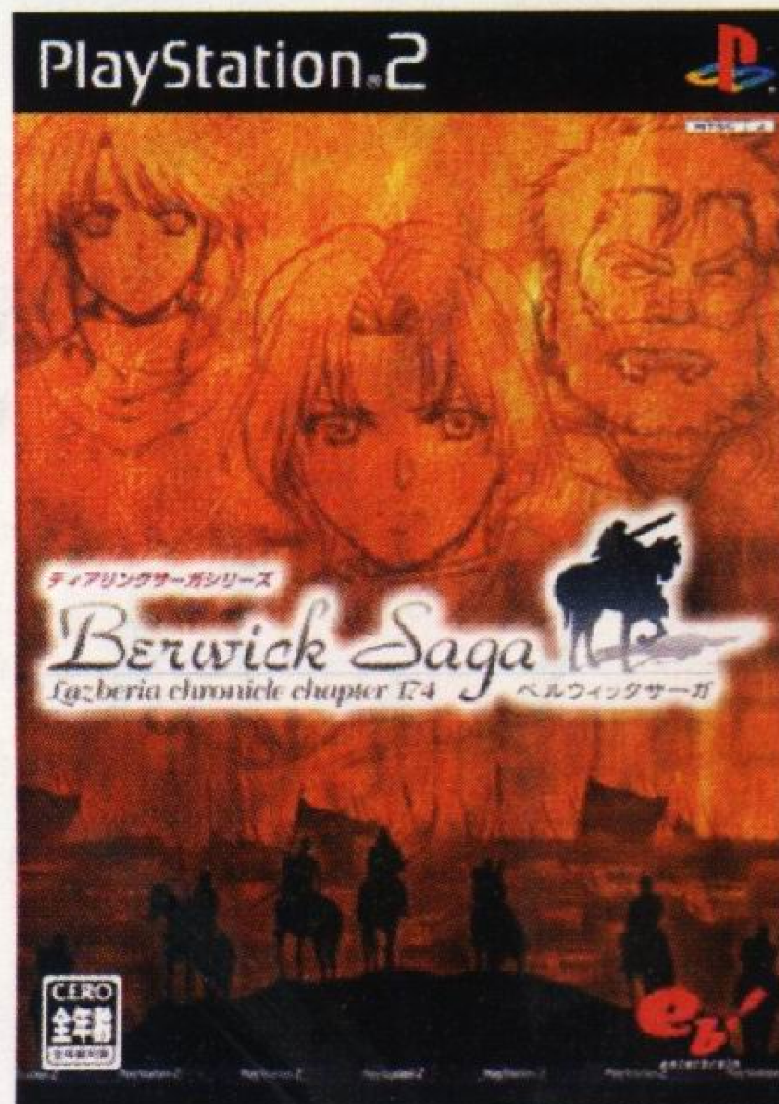
但实际情况却总不会是这么顺利。谁也没想到，正宗的火炎纹章系列到此为止，一脉传承的名作至此终结。

实际上加贺昭三在游戏发售前就离开了曾效力整整12年的IS，自己创立了名为“tirnanog”的软件开发公司，并担任社长的职务。“tirnanog”是英伦神话中英雄们的归魂还灵之处，就和北欧神话中英灵殿的地位一样。这个名字还是“圣战系谱”第六章主人公赛利斯反抗帝国暴政的根据地的名字。加贺用这个名字称呼自己的公司，古今寓意捞了个十足。公司刚一成立，就开始着手“纹章传说”游戏的开发，商标由ASCII申请注册。2000年1月，fami通刊登了对加贺昭三的专访，见报后任天堂对此专访非常不满意，认为其发言不当，涉嫌“违反不正当竞争法、著作权法”。

2000年初秋，任天堂宣布N64软件“火炎纹章64”停止开发。同时公布了GBA上即将推出系列新作，只不过制作人不是加贺昭三了。2001年5月24日，"TearRingSaga 尤特娜英雄战记"正式发售，由ASCII内部重组后子公司Visual Entertainment，也就是现在的Enterbrain负责软件的全权负责商务包装运作。作品第一周的销量轻松地占领了各大权威软件销量榜首，并长时间占据销量榜的前几名。仅仅2个月，其总销售量就突破了40万份，这样的成绩对于一款新作品来说是相当不错的。

之后的事大家都知道了，2000年7月25日，任天堂与IS联合以“违反不正当竞争防止法、违反著作权法”为名将Enterbrain、tirnanog、加贺昭三告上了法庭。经过长时间的拉锯扯皮后，东京地方高等法院裁定被告一方罪名成立，应由做出赔偿。

2005年5月26日，“泪指轮传说”的续作“贝尔威克传说”于PS2上正式发售。



↑一连串的官司扯皮之后，在4年之后系列的第2作终于推出了。其难度与品质都非常之高，属于挑玩家的游戏。

禁地飞行

站在滨江商厦导购牌前的桑洁感到了前所未有的悲伤和成长的伤害，六年来积攒在心头的某种东西开始慢慢消散，无可挽回。

那一天，桑洁年满十八岁。

六年前，站在滨江商厦顶层游戏厅里的桑洁透过未被开启的大型街机的黑漆漆的屏幕看见自己的身影，穿着软软的白裙的瘦小身体在这个乌烟瘴气的环境里显得突兀而格格不入。

那是十二岁的桑洁第一次踏入"禁地"，当站在那面特别的镜子前时，她感觉自己好像渡边纯一笔下的女孩，也正是此时，从小乖乖巧巧的桑洁第一次体会到了精神叛逆所带来的放纵的快感。

坐在摆满游戏币和零钞的桌子后边，张严远远地看着那个站在霸气十足的街机前的白色身影，感觉自己注视的是曾经在某个时刻与自己擦肩而过的孱弱的灵魂。

"要玩游戏吗？"

桑洁回过头，看到不知何时站在自己身后的张严。

"要玩游戏吗？"张严又问了一句。

桑洁点点头。

张严从机子后边按下开关。一霎那，原本漆黑一片的屏幕亮了起来。桑洁愣愣地盯着屏幕中自己的脸被一片白光吞没然后消失殆尽，同时那白光也让她感到一阵眩晕的兴奋。

"第一次来这里吧？"张严用尽可能平和的声音问这个比自己矮一头还多的女孩。

桑洁没有回答，她抬起头，努力使自己看清那男生的脸。桑洁断定这男生绝不超过十八岁，除了他的眼神。

张严看到女孩儿并未回答他的问题，于是俯下身看她那双长着漂亮的长睫毛的眼睛，"你是自己来的对吧，那么现在告诉我，你有几岁？"

"十二岁……"桑洁想避开那眼神，可是无能为力，因为那双眼睛是清澈的，清澈得好像里边有灵动的小鱼和绿绿的水草。

"那你不能在这里玩，要是被检查的看见了我就要倒霉了。"张严善意地笑了笑，"对不起。"

桑洁开始觉得不知所措，感觉自己身边的环境十分微妙，一切都在变得扭曲，一切都在变得不可捉摸。

"到这边来坐一会吧。"张严把桑洁带到刚才自己呆的地方坐下，然后又搬过来一把椅子在她的斜侧面坐下。

"今天又不是假日为什么不去上学？"张严试着问了一句，可在他说出这句话的同时他就意识到了自己的错误，因为现在的孩子都不喜欢被别人问来问去，他们的心灵都有一层硬硬的外壳，而这层外壳所要保护的恰恰就是他们最脆弱的尊严。

桑洁果然没有回答他的问题，只是把头埋低然后手放在并在一起的膝盖上一言不发。

张严从口袋里拿出随身听递给桑洁。桑洁小心翼翼地接过来戴上耳机然后按下PLAY键。

音乐开始由耳机渗过耳膜淌进桑洁的内心世界，歌词全部是她听不懂的日语，可桑洁觉得十分动听，那些音符似乎将她带进了另一个世界，而在她心头也掠起一阵甜蜜的疼痛。

张严离开桌子，桑洁看见他走到自己刚才站的那台机子前把一枚游戏币放了进去。

桑洁盯住那屏幕看，她看不太懂，屏幕里有一架蓝色的飞机巧妙地穿梭于一些其它颜色的飞机和枪林弹雨之中，并将它们一一击毁。过不了多久画面就会切换一次，而每当画面切换时，张严总会回过头来给她一个微笑……

渐渐地桑洁明白了，张严就是那架蓝色飞机的驾驶者，他在为完成某种任务而战斗，而每次画面的切换就代表他的任务完成了一个，也正因为如此，张严才会在那个时候回头对她报以微笑。于是桑洁在他每次回头微笑之后便用桌子上的游戏币摆成一朵花。

当桑洁的花园绽开六朵银色的花朵时，张严回到了座位上。

"任务完成了？"

"任务？"张严想了一下明白了，于是笑着说："完成了，不用再战斗了，世界和平了，从此人们过着幸福快乐的生活。"

桑洁也笑了，这是她来到这里以后第一次笑。

"通关后，有动画可以看。"张严指指那边街机的屏幕。

桑洁顺着他的手看过去。

蓝色的飞机翱翔在无际无涯的天空中，白云温柔地拂过机身，这时另一架红色的飞机靠了上来与它并排飞行并且在空中打开驾驶舱，一个穿着婚纱的金发女郎跳向蓝色飞机那恰巧打开的舱门，并落进驾驶员——一个英俊的小伙子的怀里……

桑洁被这场"空中婚礼"惊呆了。

这时张严却在一边不以为然的样子。

"我经常来这个商场"，桑洁说，"可我一次也没到顶层来过。"

"为什么呢？"张严问。

"不许我来呗"，桑洁眨眨眼睛似乎有些难以启齿，"没有理由，总之就是不许来，大人说这是什么……禁地。"

"禁地……"张严笑，"那今天为什么来，还逃了课。"

桑洁低了一下头，"反正就是好奇，就是想来看看。"

张严又笑，笑得意味深长。

"我不觉得这里是那样的地方，迈进这里第一步我就这么想，真的。"桑洁说着，眼睛里有一些东西在闪闪发亮。

"回学校去吧，小孩。"张严这时候站起来说，"这里确实不适合你。"

"可是……"

桑洁还想说什么，可张严已经向门口走去了。

"那你送我下去可以吗？"桑洁抛出了她可以接受的底线。

张严想了一下点了点头然后打开门向楼下走去。桑洁默默地跟在他身后，感觉心里有一些耐人寻味的东西被抓起来了似的，难受得不行。

沉默被打破是在商厦四楼的电影厅前，一个卖玫瑰花的老太太不知趣地走过来问张严要不要给女孩儿买枝花。

张严很老练地一手推开老太太伸过来的拿着花的手，另一只手抓起桑洁纤细的手腕并且快步走开。

老太太不死心，又把拿着花的手伸向桑洁，说这么漂亮的女孩子难道不喜欢玫瑰花吗？

张严马上回过头来："她是我妹妹！"

这时桑洁感觉自己手腕上抓着的手指沁出了汗津津的滑腻感。

"我以后还能来找你吗？"

"只要你年满十八岁。"

这是桑洁与张严最后的对话。从那以后桑洁再没去过滨江商厦的顶层。

六年之后，桑洁在某大学读电影专业，在看一部高晓松导演的电影《那时花开》时，朴树饰演的张扬令桑洁感到了一阵似曾相识的心悸，那毫无掩饰的漠然，那决不做作的落拓，都如梦中见过的风景在电影中重现，虽然那里的一切都如云遮雾绕一般迷离，轮廓依稀莫辨。

记忆像被拂去了灰尘的盒子，上面的花纹在一瞬间变得清晰了。

桑洁心里默默地计算了一下，距她十八岁生日还有五天，也正是此时，电影里由周迅饰演的女孩儿"欢子"自言自语地说："他们会长大吗？长大了，我们还会在一起吗……"

站在滨江商厦导购牌前的桑洁感觉到前所未有的悲伤和伤害，六年来积攒在心头的某种东西开始慢慢消散，无可挽回。

导购牌上赫然写着："顶层网吧"……

"禁地"不存在了，六年前的经历成了桑洁唯一一次的"禁地飞行"，那一刻的桑洁曾义无反顾地跳出红色的飞机，可六年后桑洁自己也不知道等待她的是关闭的舱门还是温暖的怀抱。

世界就是不确定的存在。张严、禁地、飞机、空中婚礼，还有桑洁的十八岁。

□文/李想



没人再需要我

夜凉，如水。

我在丛林中站定，许久，才对着夜空大叫一声。

紧接着，他就小心翼翼地找向这边来了。

见到只有我，他放松了许多，枪也收了起来，可就在他走过来摸了摸我头的时候，她过来了。

我知道她一直在旁边，只是在犹豫该在什么时间，以何种方式出现。

因为是她带我来这里的。

来这里，是为了等他。

显然她的出现使他很吃惊，本能地拔出手枪，不过那把枪转眼就被她卸成了几块。

如此近的距离，没人能战胜她，我深信这一点。

"你为什么要叛变？"他似乎并不理解她。

"我并没有叛变，我忠实于我的结局，忠实于我的目的。你呢？你会怎样做？忠实于你的国家，还是忠于我？忠实于你的任务，还是忠于你的信仰？忠实于你的职责，还是忠实于你的个人感受？你现在并不知道真相，但你迟早都会选择。我并不期望你能原谅我，但你无法打败我。"

她的一番话，他似乎并不理解。毕竟现在只有我能理解她。

"下次见到你，我会杀了你的，回去吧！"

随着她这句话，我一脚踩在了他的手上。

或许疼痛会让他明白些什么。

再次见到他已是几天之后。这几天内发生了许许多多的事，她都一一告诉了我。因为只有我能理解她，而也只有她才能理解我。我想大概是因为我们很像，都不再有人需要了，所以我也曾劝她，为什么不告诉他真相？可是她只是摸着我的头说，不，我很重要，谁都很需要我，虽然我的结局已经确定，但是我还要实现我的价值。每次听到这些，我都会摇头表示不赞同，而她也只是笑笑。有些时候，这些争论并不很重要。

最后的一声枪响打断了我的思绪，我知道，结束了。她的结局已经实现了，我慢慢走过去，在我眼前出现的，是久经战斗后满脸疲惫此刻又满怀悲伤的他，和躺在地上神情却很安详的她。

他离去了，一脸坚毅却也能看出悲伤，但是我知道，此刻他还并不明白一切的真相，他接触了她的爱国者——那把枪，却并不真正理解这个词的含义。

头顶一架飞机呼啸而过，我仿佛能看见机舱里他那悲伤的表情——这里全是白花，他知道我们就在这里，一架单兵飞行器和两架米格战斗机还在追他。

"他能行的，他继承了我的全部。"我似乎听见她在我耳边这样说。低头看看她，还是那样安详。

"他们都走了，你为什么还在这里？"

我仿佛又听见她在问我，我无言以对。

或许，是因为没人再需要我了。

因为我和她不同。

她是真正的爱国者。

而我，只是一匹白马。

白马也是马，除了完美的她，还有谁会需要一匹马呢？

□文/张振华

年末年初的时候，节日分外的多，官方的非官方的……稀里哗啦一堆。自然地，不时就有人问我这些已过的节日怎么过的，未过的又打算怎么过。我的回答就四个字：在家呆着。

我喜欢这种宁静的平淡，若是遇到热闹的节日则疯狂，遇到淡雅的节日则感伤，我觉得这是被时间牵着鼻子走，我不喜欢。睁开眼睛，就是第二天，我觉得仅此而已。

平淡，是这期的主题，也是我的主题。

□唯夜

地图上的旅行



这是一张涂满了色彩斑斓色块的纸张，这是一张地图。我们用极其漫长的旅途才能跨越过的距离，在它身上却只表现为两个简单的圆点，再加上轻描淡写的几个厘米，仅此而已。是的，这就是地图，这张神奇的纸能够将一颗庞大的星球微缩在一个平面之上。正如《纽约时报》的专栏作家弗里德曼说过的那样：哥伦布发现了地球是圆的，但是亲爱的，我发现，地球是平的（The world is flat）。

从上个世纪末开始，拜人类文明的飞速递进所赐，地图上所演绎出的微缩景观正在逐渐变为现实。柏林墙的倒塌，全球供应链的建立，Windows系统的诞生，互联网以及各种搜索引擎的大行其道……整个世界就在这一系列文明演变的过程中，逐渐微缩成了一个小小的村落。生活节奏的一再加速为整个人类社会带来了一系列的变革，以至于原本只是作为一种象征性符号的地图，现如今却也愈发具有了形象化的意义。我们坐在北京的家里，便能够同步欣赏到姚明在地球另一面大力灌篮的镜头，而延迟也不过只有几秒钟而已。当然，全球化进程的提速，除了为我们带来了便捷之外，却也同时引发了一系列的问题。而在这其中，最值得我们关注的无疑便是世界产业格局的洗牌与重组。发达国家纷纷将劳动密集型企业迁移至发展中国家，因为那里的劳动成本低廉得惊人。因而，当发达国家的资本家赚取了高额利润的同时，发展中国家的产业工业却只能得到极其微薄的佣金——这样的现象不断地反复，势必会拉大国与国之间的贫富差距，使富者更富，穷者愈穷。

不过幸好，全球化与速度感为二十一世纪所带来的一系列现代性的问题，事实上并没有在游戏世界中全面地蔓延开来——因为在这些寄居于光碟中的游戏国度里，上文中那些现象从它们诞生的那一天起，便已被全盘接受。

让我们从救世主的故乡出发，在一路斩妖除魔、扶善锄恶的过程中，尽管操纵主人公队伍前进的玩家成千上万，然而我们中的绝大部分却还是踏上了一条顺序固定的征途。无论如何，我们都是在沿着剧设人员的思路，在地图上旅行。从一个王国走向另一个王国，我们走出的每一步都在官方攻略本中有了注明，我们要做的，不过是按图索骥而已。玩家们的征途，永远只能在一个平面上进行，这个平面是一个广义的2D概念，我们基本可以将它理解为地图。

一次又一次，当我们徜徉在剧设人员所谓的"庞大而神秘"的大陆上时，我们很少能感到它们的庞大，当然也很难体味出它的神秘。如果非要为这样的情况找出一个理由的话，依笔者个人的意见，这正是因为地图在作怪。

当我们走出一个具体的剧情触发地点之后，我们就来到了游戏中的全景地图之上。在这幅地图上，我们能够发现什么？没错，是主人公形象的放大，或者说是目的地之间距离的缩小。每一个城市都缩小成了一个坐标，如果在不遭遇敌人的情况下，主人公在两个坐标之间的移动，往往只需要几十秒便可以完成。不可否认的是，隐藏在源代码内部的速度感，的确是破坏了游戏中的某些真实性与乐趣，世界的缩小抹杀了由"慢"所带来的享受。当我们骑着陆行鸟急速奔跑过苍茫草原的时候，当我们乘坐着飞空艇匆匆划过一座座城市与宫殿的时候，我们毫无怨言，因为在游戏中，这一切我们早已经习惯。也许，我们永远也不会像捷克人米兰·昆德拉那样发出如下的感慨——"慢的乐趣怎么失传了？古时候闲荡的人到哪去啦？民歌小调中游手好闲的英雄，那些漫游各地磨坊、在露天过夜的流浪汉，都到哪去啦？他们随着乡间小道、草原、林间空地和大自然一起消失了吗？"

因为世界变小了，而我们同时也在让自己的速度变得越来越快。速度让我们失去了很多乐趣，然而在很多时候，我们并不认为这是一种遗憾，却将它看成一种荣誉——在游戏世界中，这样的情况也是屡见不鲜，越来越多"最速通关录像"的出现便是很好的例子。速度在一定意义上是实力的象征，即便是因此而损失了一些乐趣，我们却也无怨无悔。

那么，当游戏开发者意识到，"在路上"的这种状态在一定程度上能为玩家们带来乐趣，并且可以延长游戏时间的时候，他们便开始尝试着在游戏中加入一种崭新的行动模式，从而使玩家们在地图旅行的过程中，得到一种新的体验。于是基于上面种种考虑，"迷宫"这样一个毁誉参半的创意，就这样诞生了。

不管怎样，迷宫在现在的剧情类游戏中，已经渐渐成为一种不可或缺的元素。它在提供给玩家一个打宝升级空间的同时，也在无形中扩大了游戏的空间感。两个剧情触发地之间的距离，因为有了它的存在，而重新显得遥远了起来。尽管有些玩家无比痛恨在迷宫中漫无目的的游荡，然而不可否认的是，如果真的取消了迷宫这个设定的话，我们在剧情中能够拥有的活动空间与能够得到的游戏乐趣，势必都会大打折扣。

除去上文中所提到的问题之外，地图效应所引发的国家等级问题，在游戏世界中得到了另一种形式的体现。还记得我们的主人公在冒险之初所停留的那些村庄和小镇吗？那其中有廉价的武器和装备出售，还有只要几个G的金币便可以住宿一晚的旅馆。而在游戏后半段的那些王宫都城中，当那些售价高昂的华丽装备对玩家已经不算什么的时候，还有人会记起在游戏伊始那些村庄小镇中的木剑与布袍吗？毫无疑问，等级程度越低的城市，就越会被人遗忘。而在游戏世界中，衡量一个城市究竟处于何种等级的标准，就是物价水平。

在这里值得我们庆幸的是，虽然国家等级在游戏世界中已经有所体现，然而在现实世界中逐步健全起来的全球供应链体系，却并没有向游戏世界伸出它唯利是图的魔爪，从而为玩家们保留了最后一处净土——试想一下，如果游戏世界与现实世界一样，由第一等级的国家（城市）生产技术，第二等级的国家（城市）生产工具，而第三等级的国家（城市）生产产品的话。那玩家们势必会看到如下景象：王都中的宫廷实验室负责开发武器、防具与辅助性道具，中型城市负责寻找原料和制造半成品，而制造产品的过程，则交由这些游戏初期的村庄与小镇来完成。生产循环的最终结果是，王都级的大城市只需付出十分廉价的成本，便能够得到其想要的产品，而在自己城市的商店中卖出几千几万G的高价。与此同时，由于发达供应链的作用，这种高价产品势必会从庞大的王都重新运回那些小镇，并占领当地的市场……于是玩家们便不得不在游戏伊始一穷二白的情况下，面对商店中那些天价的高端装备，忧伤似水。

从某种角度来说，在这个疯狂加速的二十一世纪中，地图的概念正在变得模糊起来。无论是在现实世界或是虚拟世界中，它都像是一座代表价值观的灯塔，在漆黑而苍茫的海面上射出一道光，让我们能够沿着这道光，寻找到与这个世界打交道的方法。

□文/庄五弦

冬日

光阴荏苒，大学四年转瞬即逝，不觉间已到了毕业时节。

于是，昨天还在一起煮酒论英雄的兄弟今日却已行色匆匆地出没于各个招聘会场，晚上闲聊的话题也逐渐从隔壁班的女生转到了哪个单位招人上面。

未来，它代表着太多的含义。如果可以，人们总是希望能够预知未来的情况，因为他们太习惯于一切都尽在掌握的感觉。我们对于前途充满了幻想的同时，却并不能因此而掩饰内心的一丝慌张。

虽然早已做好了当"面霸"的准备，可是几次招聘会下来不禁黯然神伤，往日的气宇轩昂如同在海浪冲击下的沙堡一般踪迹不见，我逐渐开始意识到现实的残酷以及自己的普通。压抑的心绪鬼魅般缠着我，而一款"最终幻想战略版ADVANCE"早已被我放在床头，多日不曾碰过。

本以为自己是个坚强的人，可就在那一瞬间，我第一次感到自己的软弱。现在的我亲身经历了展台里的人一面笑容可掬地对我说："我们会考虑的，你等通知吧。"一面迅速地将我的简历塞到了桌子底下。几场招聘会的经验告诉我，会考虑的意思与没有希望并无二致。

从国展出来的时候，我下意识地仰望天空，太阳正将自己的热情射向大地，可我只觉得一阵刺眼。忧郁与苦闷仿佛藤蔓一样纠结在心里，多次招聘会受挫，这一次最让我伤心难过。时间并不会因为谁而停下前行的脚步，等待的结果却是音空信渺。

那一天中午时分，我像往常一样匆匆地穿行于校园中。在食堂门口看见了两个正在玩GBA的孩子，看着他们盯着屏幕那专注的眼神儿以及脸上纯真的笑容，我又想起了早已被我冷落多时的掌机。

在孩子的眼里这个世界永远都是瑰丽多彩的，他们对于游戏总是怀有浓厚的兴趣和热切的感情。而游戏并不应该只是孩子们的专利，对大多数人来说，最重要的莫过于永远保持一颗像孩子般热爱游戏的心情。

回到宿舍，轻轻拂去GBA表面的灰尘，开机，熟悉的音乐响起，久违的画面再次呈现在面前。

为了使世界恢复原样，马修不得不击碎由神兽守护的水晶。而这一切却受到了王宫以及昔日好友的阻拦。这不是一场公平的战斗——圣殿中，马修只有孤身一人。除了神兽，他还要面对帝国魔导师。

"你为何如此的坚强？"魔导师的声音在圣殿中回荡。

"其实我也会害怕，但是无论如何我都要让世界恢复本来的面貌。"

执着的信念催生出了无比的坚定与勇气，当马修举起手中的剑向审判神树劈去的那一刻，我不禁一阵心潮起伏。如今站在圣殿中的，已经不再是那个胆小懦弱的主人公了，成长的光芒正萦绕在他的周围，灿烂夺目。

那道光芒正穿过厚重的云层，直射到我内心的深处。我开始痛恨自己多日来的颓唐和萎靡，自己一直以来所缺少的就是像马修一般对目标坚定执着的精神。以后的招聘会也许我还会受到冷落，但我想自己绝不会一蹶不振了。

□文/小山

名作批判委员会

第一次常务会议

名作批判委员会第一次常务会议现在开始。全体起立，鼓掌!

不不不，我们并不是要恶搞些什么，我们是在研究一个很严肃的问题。所谓“名作批判”，首先当然必须是名作。那些原本就没有几个人听说过的作品，或者某些已经公认的烂作，是没有必要再拉出来游一下街的。其次是“批判”，而不是信口开河地责骂。这就要求批判者对被批判的对象有比较深的了解，才能做到有理有据，有的放矢。关于这一点，我想各位用不着担心，就像这次发言的几个委员，他们在这些游戏上面都是下了很大功夫后才发言的。此外最关键的一点：批判作品，只是指出不足，不等于否定整部作品。切切，谨记。当然了，就像我们所说的，这只是第一次会议而已。在今后的会议中，还会有更多的委员带着自己的真知灼见，带着有棱有角的板砖，向名作开炮!

□常务委员/唯夜、著子、荇菜

玩了二十年的“捉迷藏”——《恶魔城》批判



说《恶魔城》系列著名，大概不会有多少人表示异议。FC时代的元祖《恶魔城》早就是很多老玩家脑海中抹不掉的记忆，而以《月下夜想曲》为代表的新2D系列，更已经成了不少PS和SS时代玩家心目中不可取代的杰作。于是这些年来，每当新作问世，我们便将视线集中过去，在风格熟悉的迷宫中不停穿梭，而后评头品足一番，希望体会一下欧洲中世的神秘风情和要素收集的充实乐趣。可是，从家用机到掌机，从2D到3D，就在我们已经快要忘记面前究竟是第几部《恶魔城》的时候，心头或会突然涌起几许茫然。当年初次接触《恶魔城》的感觉，似乎已经在反复的游戏中渐渐消失，而现在仍然沉浸在这个系列之中，却说不清究竟是一种习惯还是一种留恋。也许，对于这个陪伴了我们很长时间的系列，我们应该做一番重新审视——如今的《恶魔城》，究竟还有多少闪光点？

不为人知的“发家史”

《恶魔城》系列从《月下夜想曲》开始的标准“迷宫”式游戏结构究竟是否原创，在玩家之间一直存在争议。而议论的其中一个核心，就是《恶魔城》和《银河战士》究竟谁抄谁的问题。这两个著名系列后期的2D作品系统颇为相似，孰客孰主，还确实有些难以断定。

那么，不妨来回顾一下这两个系列早期的历史。FC DISK上的第一部《银河战士》发售于1986年8月6日，而同样以FC DISK作为平台的第一部《恶魔城》发售于1986年9月26日。这两部作品分别确立了系列后期各自的基本格调。此时的《银河战士》系统已经具备“迷宫探索”的雏形，而第一部《恶魔城》却还只是横版过关型的游戏。大约1个月之后的10月30日，MSX2版《恶魔城》问世，这个版本加入了一点“迷宫”的要素，但是比较简单，和《银河战士》的系统并不相似。从开发时间上考虑，这两个系列的第一作之间并没有相互“借用”创意，而是分别拥有独立的起点。

其后，《恶魔城》系列经过了独自的发展，从1986年到1992年，又陆续在各机种上发售了6款作品，其中1989年12月22日发售的FC版《恶魔城传说》在剧情和基本系统上相当成熟，很多后来为大家所熟知的场景，例如“时计塔”等此时就已出现。而《银河战士》的第二作，GB版《银河战士2》直到1992年1月21日才问世。如果说《恶魔城》只凭照抄1986年一部《银河战士》的创意就能发展到这种地步，未免有些说服力不足。因此可以说，在“发家”的时候，《恶魔城》是清白的。

后来，这两个系列都步入了第二期。1993年10月29日，PC-E版《恶魔城X 血之轮回》发售，1994年3月19日，SFC版《超级银河战士》发售。1994年年底，PS和SS的时代到来，而PS版《月下夜想曲》的问世，则是在大约2年半之后的1997年3月20日。可以看到，1994到1995年，恰好是《月下》开始进行制作策划的时候。因此，《月下》中的版面样式，地图构成和技能获得系统与《超级银河战士》相似一事，也就难免令人有些起疑了。

平心而论，说《月下》的成功来自创意的抄袭是不公允的。凝练的画面，精彩的设定，出众的音乐，这些东西都来自长期制作的积淀，并不是可以照抄得来的。《月下》可以看作是《血轮》的演变，在制作过程中，这部作品可能参考了其它作品中的表现手法，但其中的精华确确实实是属于自己的。

可是，这只能说明“其中的精华确确实实是属于自己的”而已。

其实，回顾这段历史的另一个着眼点在于：直到2005年8月25日发售的《苍月的十字架》为止，这个系列仍然在使用十几年前就已经定下的系统格调。而且，整体印象始终没有出现过什么大的突破。“原创”既需要在根本上独树一帜，也需要在发展中不断进化，墨守成规是难以产生进步的。近年的2D《恶魔城》被业界评为“换汤不换药”，看来实在不能全部归咎于玩家的眼光变高。

韵律失调的“名曲”

刚玩《月下》那阵子，我们对《恶魔城》的剧情褒扬有加。丰富的戏剧冲突也好，动人的感情刻画也罢，如同莎士比亚悲剧作品中王子形象一般的主角在欧洲古城中为自身背负的命运而进行“巡礼”，的确是个可以充分衬托出主题气氛的题材。但实际上，我们的“心动”更多来自气氛的渲染，当我们想叙述作品的概要时，却发现人物间的关系与事情的发展意外地简单。如今虽然时过境迁，已经没有“吃饱了骂厨子”的必要，但仔细分析那时令我们如痴如醉的情节，也的确算不上什么经典。以《月下》本身为例，恶魔城本身出现的原因是黑暗崇拜者借黑暗之力使德拉克拉复活……光说这句话的话，和1989年10月27日发售的《德拉克拉传说》的剧情可谓毫无二致。即使是为了给“后辈”创造一个似曾相识的背景，这样的处理也显得草率了一些。故事发展中着力刻画的吸血鬼与人类产生感情的情节，虽有些感人，却似曾相识，没有多少出众之处。至于“儿子打爸爸”以及吸血鬼猎人和吸血鬼“前世结怨，后世结缘”的噱头，则实在已经是市面上那些通俗侠义小说的水平了。

至于后来的作品，从1999年N64上的系列第一部3D作品《默示录》起，《恶魔城》系列的剧情一直没有什么大的突破。背景设定虽然越来越复杂，但颠来倒去都是那么几拨人，人物设定虽然越来越华美，但反反复复都是那么几种装束。结果是作品中的形象存在感逐渐淡薄，玩过《月轮》和《白夜协奏曲》的人虽然颇多，但要问到作品的具体内容和人物名称，很多人都会愣一下——连这两部作品中主人公为什么开打都忘得差不离了。再后面的《晓月圆舞曲》和《苍月十字架》，剧情虽然翻新出奇，却有些生搬硬套，把“日食”“神社”“巫女”之类流行动画的点子弄到《恶魔城》里，实在有点不伦不类，《月下》里那种浑然天成的“中世”氛围被破坏得一干二净。至于那些“抢着当魔王”的反面配角，怎么看都觉得像神经病，实在没有什么人格魅力可言。就连将剧情当作卖点之一的最新作《黑暗的诅咒》，剧情中的逻辑也不是十分严谨，结局更被玩家指责“生硬流俗”，算不得优秀之列。《恶魔城》系列动辄以“曲”为名，但在“乐感”方面，锤炼的程度还不能算是到家。

误入歧途的玩法

“经玩”是《恶魔城》系列口碑很高的重要原因之一。道具与地图的双重收集要素获得了玩家们的好评，因此后面的作品对这部分要素始终非常重视。于是，即使游戏已经通关，剧情已经看完，玩家们依然会继续在恶魔城里“游弋”，有时甚至连续几个小时地反复去“刷”各种各样的小兵，只为了寻找那些出现几率很低的武器、战魂或者其它什么东西。久而久之，这种“简单劳动”也变得有点索然无味。在现在这个重视“交流”的游戏大环境里，孤立的“收集”在游戏乐趣上毕竟有局限，即使最强装备入手，也不过就是去打上几次“BOSS RUSH”，而当所有道具收集完成，“BOSS RUSH”模式的最速攻略方法也研究完成，游戏顿时就有了一种“被榨干”的感觉——没什么可玩的了。

于是，许多“高打”把目光落在了“地图”上。不知是修饰不整还是有意为之，系列中许多带有地图收集要素的作品收集率并不规整，常常在一些地形比较古怪的地方弄出规定之外的“零头”来。于是，如何把这些会影响地图收集的地点也趟遍就成了重度游戏研究爱好者们的“课题”，除了利用游戏中设定好的各种系统进行“大搜查”，不少人还利用了游戏程序的漏洞，甚至通过非正规的破解方法把角色弄到地图边缘外面去，来达成前所未见的地图收集率。这种研究旧式动作游戏“古怪打法”一般的行为发生在新型游戏上的状况，恐怕现在已经不多见了。《恶魔城》被玩到了这种地步，虽也从一个侧面证明了作品的魅力，却并不能说是种与游戏潮流相符的现象。也难怪曾有将地图打到了百分之几百的玩家突然在网上发出疑问：“我们究竟在花时间干什么呢？”

从种种迹象来看，《恶魔城》亟需迎来创意的革新。目前，这个系列无论是2D经典的延续还是3D新系列的尝试，成绩都不够令人满意。曾令我们心潮澎湃的佳作究竟能否出现，可能还要看今后的制作方针如何了。



↑尽管不具备后来的系统，但FC上的初代已经为这个经典系列定下了不变的基调。



↑《恶魔城传说》中的场景，即使没有接触过早期作品的玩家也会有似曾相识的感觉。


↑PS与SS的年代是系列获得巨大发展的时期，一些复刻作品起到了承上启下的作用。


↑《默示录》是《恶魔城》第一次向3D化发起挑战，它为系列开创了新的发展方向。


↑《月下》虽然可以看作系列2D作品的一种完成型，但如何超越它却成了重要的问题。

四叠半的“天下”——《真·三国无双》批判

说明《真·三国无双》系列的优秀，是不用多费笔墨的。以历史题材作为看家本事的光荣，在自己长年制作战略游戏的经验积累之后向动作领域发起挑战，从最初对战格斗的小规模尝试演化出“战场模拟”的独特风格，令战略性和动作性合二为一，显示出惊人的游戏代入感。在二代和三代的时候，这个系列被游戏爱好者们称为“无须评论”的游戏之一。但是，在2005年的四代推出之后，这个系列的人气似乎有些许“下火”，反响平淡了不少。是作品质量停滞不前还是作品的新鲜感已过？一些系列的忠实玩家颇为疑惑。


↑《真·三国无双》开创了新的动作游戏形式，“无双类”成了约定俗成的名词。


↑从二代开始，游戏中眩目的效果表现和流畅的招式连携就牢牢吸引了玩家们的视线。


↑随着系列发展，《真·三国无双》中的人物与动作陆续向着“华丽”的方向进化。


↑历经四代，虽然内容含量与系统流畅度已有飞跃，但想完成“质变”却并非易事。


↑在这个宏大的历史题材面前，对游戏特色的进一步升华是光荣公司面前的严肃课题。

其实，这个系列中原本就存在着一些弱点，它们一直被游戏磅礴的气势所掩盖，但随着时间的推移，这些弱点开始显现出来。也许，为了今后能够以更加冷静的眼光看待这个经典系列，现在已经到了把《真·三国无双》的不足之处拉出来批判一下的时候了。

是传说，但终究不是《三国》

《无双》是不是《三国》这种问题，乍听起来似乎有点无病呻吟。在游戏中对世界观与人物形象进行演绎本是天经地义的事，创造出新颖的视角与想象的空间，游戏才能具备生机与活力。不过，对于历史题材的游戏来说，这个问题就显得有些特殊。演绎当然要演绎，但“如何演绎”是关键所在。过于亦步亦趋，会使作品显得枯燥乏味，但过于天马行空，又会对作品的说服力造成损害。这中间的平衡非常难以把握。

探究《无双》能否表现出《三国》的底蕴，并不是要考据《无双》中的情节有没有再现史实。《三国志》是部史书，记叙平实严谨，书中人物都是历史原貌，传记中难免出现许多琐事，没有那么多绚丽的色彩与传奇的情节。一款以乱世之争作为题材，以战斗表现作为重点的动作游戏选择《三国演义》中的艺术形象作为原型，是个理所应当的决定。但是，既然是一部“再现”作品，能不能让人感受到《三国演义》原作中纵横捭阖的历史气概和人物刻画入微的性格特点，是游戏能否产生魅力的关键所在。

在这个意义上，《无双》有成功之处，也有失败之处。能将数十个人物的个性特点分别进行整合，创作出独立成章的故事，并且在表现上自圆其说，这的确非常不容易。应该说，设计者在人物性格的把握方面积淀不浅。但是，从系列诞生至今，经过了这么长的时间，重新审视《无双》中的这些人物时，有很多人都产生了一丝“意犹未尽”的感觉。尽管那些漂亮的角色们在游戏中或胸怀大志，或身肩重托，一个个都帅气得可以，但似乎总有些“搔不到痒处”，特别是熟读《演义》原著的人，总觉得缺少了些什么。仔细翻翻《演义》就会发现，这部小说本是民间流传与文人加工的结合，因此书中的人物都比较人性化，即使作者着意褒扬，角色性格中的负面因素也还是时时有所流露。关羽的刚愎，张飞的暴戾，周瑜的狭隘，角色们的缺点融合于整体形象之中，显得有血有肉，衬在宏大的历史背景里，令人感到“王侯上将也不过天地间之一叶”，产生苍凉深邃的历史感。而《无双》中的人物，不知是为了对使用中国文学名著中的形象表示谨慎，还是希望让每一位角色的人格魅力都充分体现，人物刻画时有意回避了性格中的弱点，还加进了不少个人英雄主义的色彩，显得有些“脸谱化”。这样做虽然使喜欢不同角色的玩家“皆大欢喜”，但看得久了，难免有一点“小家碧玉”的色彩，似乎整个战场就是几个人在那里表演一样。早就有玩家做出过“看着吴国阵营那‘一团和乐’的感觉，就觉得特没劲”之类的评论，对于熟悉《三国》原作的中国玩家来说，游戏以这样的形式来演绎早已深入人心的形象，多少还是显得浅薄了一点。对比同是光荣公司推出的《战国无双》就可以发现，那部作品对气氛的把握和人物的刻画明显要灵动一些。或许，在游戏制作上，文化背景的差异终究是一道难以逾越的鸿沟。

要大众还是要小众？

循着系列的发展历程可以看出，《真·三国无双》似乎越来越被认同是一款大众化游戏了。操作武将在《三国》中的名战场上过关斩将，体会“一骑当千”的爽快，这种主旨和简便的操作结合起来，确实是一个容易被大多数人接受的好点子。不过，如果游戏过于简单，没有挑战性，就不容易抓住玩家们，特别是老玩家们的心，从而流于俗套。在如何把握其间尺度上，光荣公司似乎一直存有迷惘，《无双》系列的几代作品中，强化“大众”还是强化“小众”的意识总在变更，结果在某些方面出现了“两边都不讨好”的情况。

为《无双》系列奠定口碑的二代本来是一款颇有难度的游戏。各人物的招式并不十分平衡，“好用”和“不好用”的分野过于明显，一部分附加能力，例如“无双增加量”和“斩属性”等过于强悍，使一部分角色的特定攻击模式极其出众，而另一些人物则相当难以施展，使游戏中的武将与不少人心目中的形象产生了差距。由于二代及其《猛将传》强调敌兵出现的数量，营造战场的气势很成功，因此还是得到了“大众化”的评价，只不过，面对这样的游戏风格设计，玩家们的玩法分成了两派：动作高手们喜欢开发人物，研究强力打法，并且追求全要素收集，而动作水平一般的玩家则将主要目的放在体验斩杀大量敌兵的爽快上。两派玩家秉承各自的玩法，构成了《无双》系列的主要爱好者群体。

可是到了三代，在“平衡性”的调整之下，二代中的游戏侧重点被强制进行了改变。武器变成了“经验升级制”，这使得喜欢尽快研究最强打法的“达人”们不得不慢慢悠悠地转关磨级，显得有些郁闷；另一方面，战场气氛的强调从“将对兵”变成了“将对将”，小兵数量大幅减少，同时又加入了难度颇大的“单挑”，这使那些追求爽快的一般玩家们游戏时的节奏下降，还经常在单挑中稀奇古怪地死掉，玩得不够尽兴。到了三代的猛将传中，“属性”的强化又有所抬头，而且还表现在了一些古怪招数上，使得某些会“开炮”的远程系角色强得无理，对平衡性造成了不小的打击。

四代可以说是这部作品“大众化”的一种极致了。在让更多人能够接受这个前提下，光荣更改了攻击模式的基本操作，加长了各角色单纯连击的连击数，并使技巧中途的转弯变得更灵活，游戏的基本难度下降了不少。同时，武器获得制和“大量出兵”回归，道具收集平易化，主要模式的流程也变短了。这样一来，上手性的确有所提高，可过度妥协的结果，使得游戏整体上显得比较平淡，收集过程也不像原先那么引人入胜了。可以说，这种游戏中心的不断迁移，反应出了制作者对维持这款名作声誉上的谨慎，但同时又不能不说，这种谨慎对这个系列质素的升华造成了一些局限。



逐渐失去弹性的创意

《真·三国无双》历经数代演变至今，明眼的玩家都已看出，制作方在求新求变的创意上面临着枯竭的危机。在某种意义上，这是具有一定延续力的商业化游戏在发展过程中必然遇到的困境。《无双》系列以《猛将传》的形式“一张拆成两张卖”已经人所共知，如此频繁的创作频率，再加上多机种移植的分心，更加加剧了新鲜血液不足的困境。

现在很多玩家都对四代的人物形象设计感到不满，在风格保持和新鲜感营造的矛盾夹击之下，不少设定已经难以免去“矫饰”的感觉。同时，为了避免出现较早作品中“地图过大导致游戏困难”的问题，后面作品中的地形越来越简单狭小，结果使得整个战局看起来显得颇为做作。君主领着将领们挤在狭小的山沟里，士兵们不是列于战阵之前，而是从将领们身后的据点里陆陆续续地往出拥——令人脑海中浮现出的词的不是“进兵”，而是“入场”，实在有些像折子戏了。

当然，说了这多久，对于一个生命力如此强大的游戏系列来说，难免有“吹毛求疵”之嫌。不过，这个系列的确已到“当变”的时刻了。日本人很擅长表现文化中细腻的精神，在“四叠半”的小屋之中修身养性的茶道之学确是一种难能可贵的文雅。光荣对《无双》中人物刻画之精细，颇表现出了一点这种文化的内涵。不过，如果不将眼光放得更开阔一些，发扬一点“不破不立”的风格，以这区区九平米的想象空间，怕是难以继续承载这部中国千古流传的巨著了。

我说，这比我们想象的要简单

现在批评MGS是比较危险的，因为它俨然已经成了"神作"(或者说"神系列")，是动不得的，稍加指责恐怕都会招来数不清的口水。

但一个东西要是到了不能说的地步，那它恐怕就真是有问题了，一种过分的维护将是自我蒙蔽式的偏激。任何事物都不是完美的，MGS亦如此。事实上，除却一些过分狂热的追捧之外，很多人都能看出作品中的一些问题——但今天我们要说的，不仅是那些比较明显的问题，还有那些被无数张嘴肯定过无数次的方面，其背后也有缺憾和不足在。

3D中的2D运动

首要的一个问题是关于"游玩"本身的——视角。当然，这并不是说游戏的视角烂，但在这次的"MGS3生存"之前的作品中，它却俨然有取巧的嫌疑——我一直强烈地有这种感觉。

众所周知，全即时演算构成的3D游戏中，视角处理一直是一个费心的问题，尤其是在有大量动作要素融入后，从没有哪一个游戏敢说把视角问题处理到了完美，它只能是尽量地平衡利弊，把不足之处降到最低。做得稍有不慎，在游戏进行的过程中跳来打去之下，镜头就有可能转得一塌糊涂（一个明显的例子——当我们处于角落里的时候），恐怕我们在众多游戏中都或多或少领教过此种郁闷。

那么说回到MGS来，此前作品中大量出现的俯视和准俯视镜头位置分明是在回避视角问题——既然与人物在同一平面上的近距离视点在动态中有太多变数，那么我们干脆就拉远了看吧。视点一旦拉远，那么随便场景里的东西怎么折腾，大多数情况下镜头却只需要考虑在同一个平面内的运动，它只要操心上下左右四个方向就好。在以前的MGS中，大量比较纯正的俯视镜头的存在，以及斜上角度的中远距离机位的运用——这一点倒是和所谓"电影化"扯得上关系，都令我有一种如鲠在喉的不快感。合金装备是一个在很多方面都做得相当优秀的系列，但偏偏在很长一段时间内，其视点处理都摆脱不了当初MG时代的那种2D思维方式。是不能吗？还是不愿意改变——现在这样不会带来大毛病，而且做得时候既省心又省成本，单是程序编写方面就会差不少事儿。抑或是，单纯为了怀旧或纪念的目的？

不管怎样，这种"低头看"的方式总令我有一种看"小人儿走迷宫"的错觉。或许有人会说，这样的处理可以更好地体现出"潜入感"，但实际上，拉远了镜头的同时也就意味着拉远了玩家与作品的距离，太多的代入感从这段距离中流失和散逸了出去。我们在高处安全地审视眼下的一切，很多时候只是看着战斗和故事在那里发生罢了。此外，这个视点在很多情况下使人难以掌握附近的场景配置——镜头刚一切换说不定就已经闯入了敌人的视线，这不是逼人背版子吗？可一周目的时候又该怎么办，一边探索一边被困扰，实在是令人有些切齿。当然，你可以说利用持枪进入第一视角观察，但我的确不愿意在运动中时不时地就停下来这么一下，那样未免也太影响游戏节奏了。

不过这种情况在3代最新的资料片"生存"中有所改变，视角的设计更加贴近流行，可控性也增强了，不过，这就又回到了最初的那个问题上：在实际的运动和操作中，它到底够不够完善、够不够实用？相信还需要一段时间来检验。

如果·电影

现在游戏圈里貌似流行一个词："电影化"，它似乎能够代表时尚、新潮、够档次等等一切诸如此类的要素。现在若要形容一款作品有味道、有气势，似乎很多人言必称"电影手法"——这个词被用了太多遍了，以至于我们很想问问，你真的理解什么是"电影手法"吗？电影手段真的已经泛滥到任谁都可以随时拣来耍上两手吗？

没错，这第二杆矛头指向的就是所谓"电影化的MGS"，在我看来，它离所谓"电影化"还差得远呢，很多对其的感受都趋于肤浅。

难道不是吗？现在若是问"MGS的电影化手法表现在哪里"，怕是很多人的第一反应就是游戏过场动画中的一些特写、旋转和摇摆的镜头。没错，这些是借鉴了电影拍摄手法，不过，若凭此就认定"真是电影化的好游戏"，那可真是太粗浅和流于表面化了。转两个圈子、高速拉几个面部特写、放几只鸽子——现在是个"导演"都会，哪怕就是我们，趴在桌子上闭着眼睛也能构思出大概差不多的情景来。没错，MGS中的很多动画的确都是赏心悦目、帅气十足，但这样就够了吗？这样你就满足了吗？那你还是喜欢《无极》去吧！

除去那些确有借鉴到电影拍摄技法的手段之外，我们必须看到，MGS的叙事手法是比较单一的：一条路、一个人、一堆对话来推动情节的发展。众多人物之间缺乏足够丰富的相互交织的网状构成，他们有的人确实很出彩，但也只是主人公前进的路上缀下的一个个点。必须承认，1代在故事讲述中有起伏、有包袱，节奏把握得不错，但这个套路在此后的作品中，从本质上说，几乎是一成不变地延续了下来——每次这边都是一个为了政治利益可以牺牲任何个人的政府，然后另一边是追求武力以图重建某种秩序的"恐怖分子集合"(我可以这么说吧？)，"反面人物"中总有背负着或沉重、或悲哀命运的人，主人公身上也都有着一个灰暗的"战士"的宿命阴影……每次打来打去后揭晓的"阴谋"已经不能算是阴谋，因为我们早已料到各种势力大概的关系和情节大致的走向。有的时候，悬念设置得不够，比如3代中The Boss以及Eva的真实立场和身份，一看就知道没有那么简单，但很多时候作品还偏偏利用这些脆弱的悬念来制造矛盾冲突。而有的时候，悬念又埋藏得过深，导致玩家在最后才被告知——"还有一些事儿"，比如2代中雷电的真实过往，这与游戏情节的主旨有着很大关系，但偏偏选在最后才劈头盖脸一古脑儿地交待出来，灌输的意味实在强烈。若从电影的角度要求，这些都实在不能算是合格的情节铺垫和交待。



最大的一个问题在于作品的情节推进，几乎就是靠大段大段的对话，不论场合、不分地点，找个时间一蹲就开始聊天。从游玩角度来说，这严重干扰游戏节奏；从故事讲述角度来看，这未免显得过于重复和生硬，很容易就使人觉得无聊、乏味。这里倒不是讨论"用对讲机说话"这个设定够不够真实，而关键在于它几乎只用这一种方法来组织整个故事，实在算不上是什么高明的手段。总能看到有人感叹："如果MGS拍成电影该多么好啊！"——多么好？这么多大段的对话要是都编进电影里，不令人昏昏欲睡才叫奇怪。

固然，如果真要将其改编成电影，结构、悬念、节奏、矛盾冲突等方面都可以加以改变和协调，但反过来说，也正因为如此，现在的MGS游戏当不起"电影化"的这顶帽子，它的问题还有很多，绝不是几个酷酷的镜头表现就可以掩盖过去的。我们也不能单纯被这些表象所迷惑，否则未免也太小看"电影"这两个字背后的含义了。或许你会说，上述的很多毛病，很多真正的电影中也有犯啊——若真要这样说，那么当你用"电影"来形容MGS的时候，你只是甘心将其等同于一部二、三流电影的价值吗？

真正的电影手法，当然包括镜头语言的运用，但同时也绝不仅是镜头语言就可以代表的。叙事的脉络、场面的转换、矛盾的制造和烘托等等，都是电影表现手法的重要组成部分，都有着或缓或急的丰富展现方式。只是这些要素相对显得更隐性，你可能需要用心一些才能留意到罢了。这里建议大家去看一下《千年女优》——一部大约是01年上映的日本动画电影，看过那部片子，你就会明白，什么才是真正的电影语言。

小岛作为一个热爱电影的"业余"导演，还有着一个相当大的问题就是，他有时会控制不住地把自己的一些想法和思考全灌进作品中去，然后大剂量地强加给"观众"，个人意识色彩太过强烈，完全不理人家受得了受不了。比较典型的例子仍然是MGS2代的结尾部分，在各种冗长的对话中什么"基因"、"我们该留给后代什么"等等过分沉重同时也突兀得莫名其妙的概念劈头盖脸地涌来，似乎转眼之间这就由一个战术谍报游戏变成了一堂思想哲学课。小岛似乎把他自己对于人生、对于人类社会的理念全搬上来了，甚至在镜头运用中还隐约学起了EVA的意识流手法，但这个弯转得太急，跨度也跳得太大了，故事，不是这么讲地。

从2代后我就觉得，小岛作为一个制作人，还需要有更加安定、理性的心态，毕竟游戏是做给大家的，它不同于一件可以只留给自己欣赏的艺术品。好在到了3代，我们看到，至少他安于讲一个切实的故事了。

MGS系列是一个有着不完美之处的杰作，我们若要真实地认识它，首先就应该让它走下神坛。



↑不用跟电影比，就算比起一些电影化手法运用高明的游戏来，MGS也没啥值得夸耀的。



↑MGS的视角是"完美"的？非也非也。很多时候只能说它是比较取巧而已。



↑恶搞不是错，要深沉也不是错，边恶搞边要深沉就不好说到底会有什么效果了。



↑角色是制作人理念的载体，有时候玩家也不得不"被迫"地被灌输一些东西。

改不好你瞎改什么？——论《鬼武者3》的“进化”



如果纵向比较一下CAPCOM在PS2、NGC、XBOX等这一代主机上发售的所有重要游戏的话，你会发现一个有意思的现象：2002年中后期是一个非常明显的分界点，在此之前发售的游戏大都品质卓越、口碑极佳，例如PS2首款百万销量的游戏《鬼武者》、超经典之作《鬼武者2》、《恶魔猎人》，最具诚意的复刻作品NGC版《生化危机》，等等。而在此之后，CAPCOM则陷入了一个怪圈之中，屡屡有败笔之作。从《生化危机0》的虎头蛇尾已经初现端倪，其后无论是PS2平台的《恶魔猎人2》、《混沌军势》、《战国BASARA》，NGC平台的《P.N.03》、《杀手7》，还是XBOX平台的《恐龙危机3》等等作品，大都存在着这样那样的瑕疵，有些甚至还是致命缺陷。当然，如果说从2002年之后CAPCOM就已经衰落也有失偏颇。作为一个动作游戏的爱好者，笔者对于CAPCOM所持有的是一种“爱之深责之切”的心态。拿上面提到的这些作品来讲，它们也没有哪一个真正是烂到了不能玩的地步。而且此后CAPCOM还有《恶魔猎人3》、《生化危机4》等佳作。不过总的来讲，在这一个时间段内CAPCOM总是给人一种“不能放心”的感觉，不知道什么时候就会忽然犯一把混，做出点让人不爽的东西来。而在这些“让人不爽”的作品中，《鬼武者3》是非常具有代表性的一部。

作为获得了极高评价的《鬼武者2》的续作，而且制作人之前已经声明这将是“鬼武者”系列故事的终结篇（当然了，当初说是这么说的，至于是不是文字游戏大家就不要追究了），《鬼武者3》获得了玩家们非常高的期待值。在发售之前的各种宣传活动中，那段制作精良的CG更是吊起了不少人的胃口。笔者也是第一时间购入了这款游戏，但通关之后却有一种怅然若失的感觉。首先不提游戏系统等较深层次的东西，仅仅从表面来讲，《鬼武者3》也难以让人满意。片头的那段CG（也就是用来作为预告片的那一段）固然是美仑美奂，但在这之后游戏流程中的各段CG则每况愈下，惨不忍睹。有些所谓的CG，只不过是拿即时演算的画面稍作渲染就拿出来用罢了。这不由得让人质疑开发费用是不是全花费在片头了。在从游戏的两个主角来看，请出尚·雷诺担任第二主角显然是出于开发欧美市场的考虑，但一是尚大叔的外表形象实在与“鬼武者”的氛围格格不入，二是已然过气的他现在到底还有多大的号召力实在值得商榷。从剧情上来看，织田信长带领幻魔一族入侵巴黎，再加上乱七八糟的时空交错，给人整体的感觉相当紊乱，没有什么明晰的逻辑可言。在日本战国时代出现了摩托车、光盘、洗衣机等东西的细节，更让人觉得CAPCOM是不是恶搞过头了。诚然，在《鬼武者2》中也出现了一些超越时代的东西，例如机械人、“铁马”等等。但是《鬼武者2》中的这些东西都还是比较符合游戏的整体氛围。例如我们在以18、19世纪为背景的科幻电影中看到以蒸汽机驱动的巨型机器人，并不会觉得有多么的突兀。因为蒸汽机在那个年代已经确实存在，用它作为动力来驱动机器人，虽然实际上无法实现，但是毕竟存在着理论的可行性。但你如果直接往18世纪扔一艘核潜艇，那就显得格格不入了。故此，在艺术的虚构与真实之间，《鬼武者3》没有找到合适的平衡点。

从游戏系统上来看，《鬼武者3》的问题更为严重。首先，“鬼武者”系列的至高精髓在于“一闪”。从一代开始，“一闪”系统就已经初步确立，包括判定、使用策略、具体的技巧细节等等，都建立了较为完善和合理的标准。《鬼武者2》在这一基础上更加成熟和完善，无论是新加入的“连锁一闪”系统，还是对某些一闪判定的细微调整，以及各种不同类型敌人的一闪设置方式，都得到了一致的好评。而《鬼武者3》的一闪系统却与前两作大相径庭，有不小的改动。大家最容易注意到的就是弹一闪的大幅度强化：弹一闪是采取“先防御再反击”的方式，比起普通一闪的“不防御便反击”来，安全系数当然是大了不少。既然安全系数提高了，当然在别的方面就应该作出补偿。《鬼武者2》的做法是缩短弹一闪的有效判定时间，使其更难以发动，这是相当合理的。而《鬼武者3》却反其道而行之，大大延长了弹一闪的判定时间，使得它既安全保险又简单易用（至少相对于普通或者困难难度来说是这样）。于是乎“鬼3一出，全民皆弹”，甚至有人“钻研”出了不停连打防御键，使角色连续作出防御动作并且伺机弹一闪的无聊打法。我想，游戏制作者的初衷也应该并不是这样吧！再从敌人的一闪判定时机来看，前两作确立的基本标准是“敌人攻击之后，即将命中主角的那一瞬间，就是一闪时机”，这显然也是非常有道理的。当玩家观察到敌人的攻击准备动作之后，就预测到了一闪时机；然后在被敌人击中之前，发动一闪将敌人消灭；如果一闪失败的话，则会受到敌人的攻击。这样的设定，体现了一闪系统“双刃剑”的特性。但是《鬼武者3》中很多敌人的一闪判定时机却极为古怪，让人半天捉摸不定。直到拿到“橙羽织”（显示敌人一闪判定时机的道具）之后，用来观察敌人，才发现敌人的一闪判定出现在一个与它的攻击毫无联系的瞬间。这样的一闪时机，让人根本无法用正常的逻辑去进行判断，而只能死记硬背，打起来也就索然无味了。

在游戏节奏的控制和其他一些细节上，《鬼武者3》也是大有问题。“黑羽织”是装备之后就可以随意发动一闪的道具，在《鬼武者2》中也有相应的“黑首饰”存在。然而，《鬼武者2》中的黑首饰取得条件相当苛刻（要通过繁琐的物品交换），并且要到游戏终盘才能拿到，《鬼武者3》却只是在游戏流程刚刚过半时就已经可以入手，拿到之后整个游戏就变成了非常无聊的“无双鬼武者”，一通连闪过去便可。从两代作品中“黑羽织”或者“黑首饰”的效用差别来看，2代中的“黑首饰”可以对Boss使用，但不能在幻梦空间中使用。而3代中的“黑羽织”则是可以在幻梦空间中使用，不能对Boss使用。3代的这一变动，也是十分莫名其妙：幻梦空间本来就是游戏中的隐藏关卡，与游戏流程无关，是提供给技术水平较高的玩家用来进一步修炼的地方。《鬼武者2》中提供“黑首饰”这件道具，本意是让技术较差的玩家在应付最后几个强力Boss的时候有所依赖，不至于无法顺利通关，但是对于幻梦空间，就只能凭借自己的实力硬打了，反正就算你打不过去也不至于无法通关。到了《鬼武者3》，则不管你技术如何都可以易如反掌地突破幻梦空间（除了少数几个有Boss级敌人压阵的幻梦空间之外），使得幻梦空间作为“能力试炼”的场所完全失去了意义。除此之外，《鬼武者3》中诸如通关评价等级判定、敌方角色的个性设置等等方面也问题多多，要一一分析的话恐怕不是一时半会能够讲完的，就只能留待以后有机会再谈了。

总的说来，《鬼武者3》并非一个毫无诚意的作品。制作人想在前作的基础上有所突破、想要求新求变，这并不是一件坏事。但是求变不能以破坏系列的一贯性为代价，更不能够用一些不合理的设定来取代之前已经成熟的系统。与其说《鬼武者3》是一个大作，不如说它是一个未经雕琢的半成品，其中存在着很多值得商榷的问题。说到这里，笔者忽然又想起来2002年中后期这个分界点恰好与CAPCOM发表“NGC大作五连发”的时间大致相符，难道二者之间有什么必然联系吗？当然，本文的出发点并不是要谈论业界的兴衰沉浮或者厂商的经营决策正确与否，但如果大家粗略回顾一下这个时间段前后CAPCOM的走势，也许能得到一条大致的脉络：之前的数款软件大获成功，到2002年中期达到业绩的顶点，导致一部分制作人被冲昏了头脑，过高估计了自己在业界竞争中所能起到的作用，进而做出错误的决策；一些极具个性、我行我素的制作人与公司管理层之间的矛盾加剧，导致众多名作的续作无法按照原定的计划完成；再加上CAPCOM在不动产等方面投资的失败，出现资金危机，导致开发费用不足→游戏品质降低→玩家口碑不佳→公司信心受损→投入预算削减……这样的恶性循环。游戏产业既是艺术，又是商业，两者之间如果不能取得一个平衡点，就会引发各种矛盾。CAPCOM拥有一大批天才的制作人，但如果没有一个安定的工作环境以及强有力的团队支持的话，他们也无法开发出令人满意的作品，我想这就是症结所在吧。只是，CAPCOM何时才能真正走出目前的这种境地呢？



↑比起一代的硬派和二代的流畅来，《鬼武者3》的一闪有些“软绵绵”的感觉。



↑相对于前作来说，《鬼武者3》中很多Boss的一闪判定变得莫名其妙。



↑东西方两大影星的握手，本来是游戏的一个卖点，但效果却不尽如人意。



↑《鬼武者3》的画面效果有所进步，但并没有达到厂商所宣传的那种“震撼效果”。



↑尚大叔使用鞭子作为武器，打击感欠佳，而且招式方面也没有太多的亮点。

亲爱的，请先把本职工作做好

在很多人的言谈中都看得出他们推崇或者喜爱宿命传说2这款游戏，但是我，对其却有相当大的看法。我对传说系列其它作品的了解相对没有这么多——请容许我刻薄地说一句——不清楚系列其它作的剧情有没有宿命2这么糟糕；但我感觉——请容许我更刻薄地说一句——宿命传说2是我个人目前玩过的RPG中剧情最糟糕的作品之一。

之所以对系列其它作不够了解，也完全是因为被宿命2倒了胃口，导致对传说有了心理障碍——我说认真的。

TOD2在游玩系统方面的设置是细致且用心的——几乎都可以说它是繁复了。但你至多说它有些kill time的嫌疑，但只要不拒绝各种收集和成长要素，那么宿命2就提供了足够的让你发掘乐趣的空间——料理的习得；各种复杂的称号取得方式，以及由此产生的多变的成长方向；众多特技、奥义、秘奥义的修炼；高等级武器和防具能力的炼成；以及，最恐怖最耗时间的锻冶屋的培养……等等等等，丰富的要素使那些对待游戏有“完美”偏好的人恐怕会爽死了。此外，TOD2的战斗爽快感也是系列中数一数二的，尽管有一个SP槽的制约，但那同时也增强了战斗中的策略性，可以四人同乐也是RPG中相当少见的了。



↑本作的EVENT对话倒是十分丰富，不过独立意义不缺，但整体却缺乏一致性和协调性。



↑不可否认，TOD2的战斗系统做得相当细致，兼具爽快感和平衡性，但它毕竟是一个RPG。



↑前作的英雄之一伍德隆，这次是配角的地位，既不容易出彩，也不容易招致太多诟病。

先说了这么多好话不为什么——因为它们都是事实，宿命2的确在这些要素上下足了功夫。很对我的口味呢——当初在搜集了足够多的相关信息和资料后，我这样想。再加上当时又出了中文版，就更有理由玩了。于是找朋友借了一张正版，回到家就开动。

由于一开始就把注意力重点放在了收集育成要素上，所以有一段时间内我没有太多感觉到游戏在剧本设计方面的问题。但毕竟，自己是个“剧情派”，我越玩感觉越不对劲，但依然还在坚持。终于有一天，故事发展到最后了，该突入“神之卵”了，我突然问自己，我这是在干嘛呢？这么扯淡的故事我为什么还要坚持？在那一刻我把手柄断然扔掉，从此再也没碰这个游戏。

TOD2系统上的用心掩盖不了它在剧本编织以及人物设定方面的苍白无力。OK，又一个“少年救世主”的故事我们可以接受，毕竟一些基本的结构虽然“俗”，但同时也够开放，只要有心，就可以绽放出新意和亮点。但宿命2，的确让我见识到了糟糕的编剧功力，很多人物的言行以及事件的编排，感觉就像三流电视剧那样，某个地方突然想到什么就让人物做什么，只从一个局部考虑，而全然不顾人物性格发展的合理性以及与整体构架一致的协调性。主角凯依路真的是一个“少年救世主”，而不是“少年成为救世主”。

直到剧情的最后，我也没从他身上感受到任何成长——莫名其妙地就肩负起了重任，莫名其妙地女孩儿就对他倾心，但直到“决战”之前，他仍然在毫无顾忌地睡懒觉，仍然像游戏开始时的那样慵懒和不知所谓。当玩到这里的时候，我真的感到火大，这就是“救世主”吗？在游戏的进程中，他在很多时候一直迷迷糊糊，然后在“剧本需要”的时候就成了“领导者”。游戏中人物的等级是在一级级地成长，但情节中人物性格的成长呢？却相当缺乏过渡和铺垫。其他人物的处理也大抵是如此，只是在被要求说话的时候就出来说话，但前后综合起来却拚不出一个圆润完整的形象——换句话说，无力且模糊。当然了，有两种情况没那么糟糕，一是配角，因为他们本来戏份就少，这样很有可能还会少一些前后冲突的安排；二就是Judas(或者说，里昂)——很多作品都证明，话少的人留给制作人员露破绽的空间也就少，自然对人物的整体形象有益无害。



游戏的世界观看似庞大，一行人在各地奔波、穿梭时空，但由于作品将善与恶的对立处理得过于绝对化，导致很多矛盾冲突缺乏弹性空间，很容易就被过分具体化到几个人与另外几个人的简单对峙上去，这使得整体上感觉一下子小气了起来。游戏中的反派也被设计得流于形式，比如贯穿情节始终的那个巴鲁巴多斯，看起来霸气十足，但他的目的却如此俗套，并且手段也远不够磊落，这与他的外在形象以及玩家起初对其的心理期待都形成了很大的反差。本以为很有性格和塑造空间的一个人物，到头来却发现其实几乎只是一个单纯的“打手”，这实在令人大失所望。

游戏情节的牵强还体现在与流程的互动上，比如天地战争时期，看似一片广袤的大陆但实际只有那么几个地方能去，然后游戏就像玩一个AVG找钥匙那样，一会儿基地，一会儿废墟，然后又是基地，然后再跑一次废墟……为的就是拿点儿事件性道具以推动情节。亲爱的制作人员，你就不能把事情设计得再丰富曲折一些吗？这么简单来回遛凯依路和我们很有趣吗？

然后很快，天地战争的这一段就结束了，我们收获的只是多了一个仲间以及，一段连接城镇和迷宫的道路。气势磅礴的名字下却是如此简单的表现，这一段的处理无论如何都难逃“潦草”二字。主要也正是因为这一点，我始终觉得游戏的整体世界观有一种令人胸闷的不透彻感。

TOD2是传说系列中唯一一款有着正规中文版的作品，这使得它在国内的群众基础相对较为广泛，而其自身日版的销量也算是很不错，这些都证明了游戏确有优秀之处——就像开篇所说的那样。但肯定它成绩的同时也要看到它的不足，作为一个RPG，TOD2是一个用一条腿走路的作品。其实我也一直在问自己一个问题，对于一款RPG，一定要要求它在剧情上也做得十分优秀吗？也许系统设定和战斗能带给玩家的快乐就已经足够了——但，毕竟我们不只希望通过游戏来释放，我们也要通过游戏来体会。任何看法和意见，只要有的放矢，言之在理，就有它的意义在。

批判，是一种哲学

如今的时代，重视的是赞扬与鼓励。

对别人做出来的东西张口“开骂”，既不用花上许多工夫，又不用负上什么责任，实在是一件非常轻松的事情。可是，无论对人对己，这都是种很不负责任的行为。对于“被骂”的人来说，辛苦劳动的成果被人嗤之以鼻无疑是一种屈辱，对于“骂人”的人来说，无妄的言行只会招来大众的轻视。在信息量庞大，生活压力沉重的现代社会中，人们想获得自信很难，但丧失自信却总是一瞬之间的事。能给予身边的人鼓励与赞扬，已经成为人际交往中的一种经世之学，而“批判”，无论何时都应尽量慎重。随便发出空洞的指责，丝毫不会增加自己形象的分量。在当事人看来，那是一种“站着说话不腰疼”的轻薄，在旁人看来，那就只是一种表现欲过剩的幼稚了。

对于游戏界来说更是如此。“神作”或者“垃圾”只是简单的两个字，但它们背后的理由却不应该如此简单。电子娱乐产品制造是一种横跨多领域的行业，想让一款游戏问世，既需要强大的技术力量作为后盾，又需要剧本、音乐、美术等艺术部门的支持，更离不开管理策划的运作手段。每一部作品都凝聚着无数人的心血，是大家努力的集合体。至于“著名游戏”，那更是各家公司使出全部家底的鼎力之作。一款大作受到毫无来由的批判，既是对制作者们极度的不尊重，也是对喜爱这款作品的玩家们最大的轻蔑。我们一直在说，游戏是一种文化。既然是文化中的表现形式，我们看待它们的目光就应当成熟和稳重。文化产品拿到市场上之后面临大众的评价，产生“优秀”及“低劣”的差距，并出现优胜劣汰的结果，这确是市场环境中不可变更的铁则，然而，对于行使这项铁则的我们来说，做出的评判必须有理有据，否则是不会具有任何说服力的。

应当说，当前的游戏业界渴望批判。文化的进步需要“破立”的精神，游戏正是在不断的批判与改良中才得到了今天的发展。正因为大众的意见参差不齐，专业力量的提示与引导才更有必要出现。因此，我们开设了这个“委员会”，毫不犹豫地向“名作”们开了炮。当然，这里的批判文章也不过是编辑们的“一面之词”，它们并不一定能代表大众的心声。我们不打算“越俎代庖”，将个人意志强加于人，只希望树立一种明确的意见，让大家能够找到讨论游戏的基点与进行论战的“靶子”。因此，我们在进行这些“批判”时，既要花很多时间去思考，也要明确地署上自己的名字，切实负起“批判”的责任。

批判是一种哲学。在对游戏的批判中，我们既需要依据切身感受游戏作品时的热情与感性，又需要依据俯瞰业界时的缜密逻辑与冷静思维。这是一件非常艰难的事情，但正因为艰难，才更有和广大玩家共飨的价值。游戏批判的道路是漫长的，“游戏批判委员会”，才刚刚召开第一次例会而已。



噗哟噗哟FOREVER2

PS2	游戏原名:ぷよぷよフィーバー2【チュー!】			
	SEGA	5040日元	2005.12.24	
益智游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	227KB



日本最畅销的益智方块游戏

提到方块类游戏作品中的始祖和经典估计大家脑子里面冒出来的第一个名词就是《俄罗斯方块》，不过《噗哟噗哟》在日本也同样有着相当高的人气哦，即使在我国也被广大玩家朋友们所熟知。《噗哟噗哟》和《街霸方块》等同类作品在游戏的基础设计上并没有什么大的改变，但是在游戏的背景画面和玩法上却有着很大的创新。游戏中，方块的外形与以往有了很大的不同，把以前类似作品中一成不变的方格改为各种可爱的动物。游戏的背景设计也是非常的可爱，在游戏时，不但能看到玩家自己选择的游戏人物形象和美丽的背景，而且在战斗中，玩家选择的角色还会随着战斗情况的不同而做出各种不同的动作和表情。



←这些大个的方块落下后会自动变成四个小方块。

方块对战

↑游戏对战时可以选择多个卡通人物。

可爱的造型 丰富的要素



↓游戏进行的过程中还可以获得许多道具和卡片。

↑进入特殊模式并且成功消去方块后威力大增。

轻松愉快的作品 对战激烈而有趣

REVIEW FORUM



《噗哟噗哟》系列在益智方块游戏中的经典地位是无庸置疑的，游戏继承了早期方块游戏简单的规则，并且加入了许多全新的要素，从而使得游戏的乐趣更多。本系列的画面和人设都是采用非常可爱的卡通造型，背景音乐也多是些轻松欢快的曲子，这样的设定很容易就能吸引到各种年龄层的玩家。而方块类游戏的对战乐趣也被本作大力发扬，热闹但不乏有趣的对战过程本身也是表达朋友之间友谊的一种方式。



虽然游戏本身的素质不错，再加上有着"SONIC TEAM"这块金字招牌，但毕竟是一款离现在已经有点时间的作品了，当年本作的街机版在日本国内获得了相当高的人气，可这次移植给家用机之后基本上没有太多让人惊喜的改进。另外感觉游戏中非方块战斗的其余部分占的比重太大，本来此类游戏就应该以轻松简单（对战模式下则是轻松热闹）为主要基调，如此一来似乎就让人有了一种喧宾夺主的感觉。

与人对战的乐趣



和早期盛行的《俄罗斯方块》不同，现在的方块类作品越来越强调对战性了，而且不是仅仅体现在最高分数的比较上，更是通过玩家之间的直接对战、互相捣乱等方式来进行对抗。本作在玩法上与其他同类游戏最大的不同是提高了战斗时候的自由度，玩家能自由地选择方块爆炸的时间，大大地增加了战斗时的策略性和对抗性。玩家只要自己消去掉方块后就可以玩对手的版面扔乱七八糟的方块进行阻饶，进入特殊状态后更是会威力大增。

世嘉纪念精选集

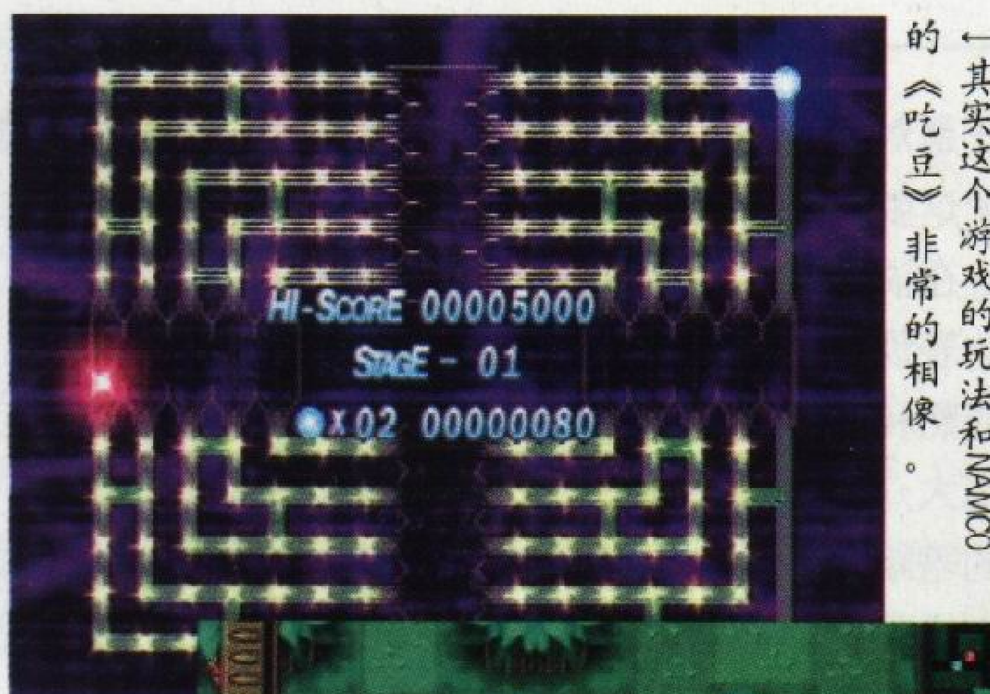
PS2	游戏原名:SEGA AGES 2500シリーズ Vol.23 セガ メモリアルセレクション			
	SEGA	2625日元	2005.12.22	
合集	DVD-ROM	日版	1-2人	73KB



再次重温多年前的经典游戏

《HEAD-ON》是要玩家操纵蓝色的光球沿着那些专门的线条前进，最终以吃掉屏幕上所有星星为目标的游戏，同时要避免被红色的光球碰到；蓝色受玩家控制的光球只能逆时针行走，红色由电脑控制的光气只能顺时针行走。

《TRANQUILLIZERGUN》是扮演猎人在森林里面根据要求捕获不同的猎物，捕捉猎物时首先要用麻醉枪将其打晕再在时限之内将其拖到卡车上。《BORDER LINE》是操纵坦克进行的战斗，四个方向键分别能将炮塔进行同向射击，炮塔还能进行360度旋转射击。《CONGO BONGO》是操纵一名冒险家在丛林里冒险，需要注意的是，这个冒险家还真不是一般的脆弱啊……最后的《企鹅岛》则是以把蛋推进到迷宫的最下层为目标。



←其实这个游戏的玩法和NAMCO的《吃豆》非常的相像。

←必须先用枪将动物麻醉后再将之拖上卡车。



↑森林里的任何小动物都有危险性。

早期经典作品荟萃 带你重温简单游戏乐趣

REVIEW FORUM



"廉价游戏"一般来讲都没什么再玩的价值，不过这次的《世嘉纪念精选集》还是可以玩玩的。"精选集"中一共收录了五款不同类型的作品，重温这些作品时似乎又回到了无忧无虑的童年……作为"老游戏"，它们的操作方式和游戏规则都非常的简单明了，玩家们要做的就是或者动脑或者动手又或者手脑并用；将成功建立在XX次的失败之上，这种乐趣的确是许久没有体会到了。



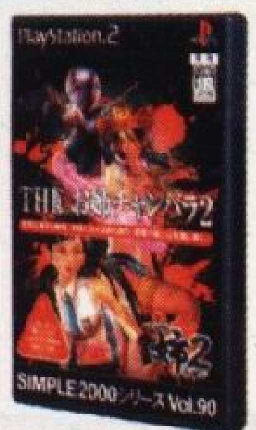
虽然这些老游戏现在玩起来仍然能找到不少当年8位、16位机时代的简单乐趣，但毕竟发售时间太过久远，所以无论是画面还是音质方面用如今的眼光来看都会觉得非常粗糙。更重要的是游戏的自由度太低，玩的时候经常会发现自己不是被敌人干掉而是被游戏中的规则活活"卡死"，实在是一件让人比较郁闷的事情。可以说，这些游戏实在没事时可以拿来玩上一玩，但确实还是不能跟那些上得了台面的经典作品相比的了。

众多"廉价版"中值得一玩的作品



相信大家都知道PS2上推出过不少"廉价版"的软件，尤其是"廉价2500系列"更是数量众多，而这些"廉价2500系列"中又要以世嘉推出的作品数量最多了。就在12月22这个数款大作登场的日子里，世嘉也推出了不少廉价版的作品。其实所谓的"廉价版"说穿了大多都是打着怀旧之名的"骗钱之作"，大多是把老游戏拿出来复刻到PS2上再加上少许新要素甚至根本不变的作品。

蔷薇玫瑰2



PS2	游戏原名:SIMPLE2000シリーズ Vol.90 THE お姉チャンバラ2				CERO 18
	D3P	2100日元	2005.12.22		
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	69KB	

性感美女与僵尸的无尽战斗

虽然“廉价2500系列”中大多数是一些炒冷饭的作品，但也不乏某些厂商低成本制作的游戏，这款由D3 PUBLISHER制作的《蔷薇姐妹》系列如今已经是第2作了。《蔷薇姐妹2》是一款非常简单的3D动作过关类游戏，这里所说的“简单”不仅仅是游戏操作上，同时也包括该游戏的难度设定。游戏的女主角叫作彩，是一个以暗杀为职业的剑术达人，并且有着一个和她同样美丽的妹妹。在1代的故事完结之后，彩的妹妹因为被毒血所感染并一直躺在医院中如植物人一般的沉睡着；然而有一天彩去探望妹妹时竟然发现她所躺着的病房里已经空空如也，而附近只停留着一辆涂满鲜血的空车。为了找回自己唯一的亲人，彩再次踏上了讨伐僵尸的旅程……



一身材性感穿着『清凉』的女主角是本作最大卖点，其与周围的僵尸们形成了鲜明对比。

万绿丛中一点红 血腥与妖艳同在





↑在QUEST模式中有许多不同的任务需要完成。



REVIEW FORUM



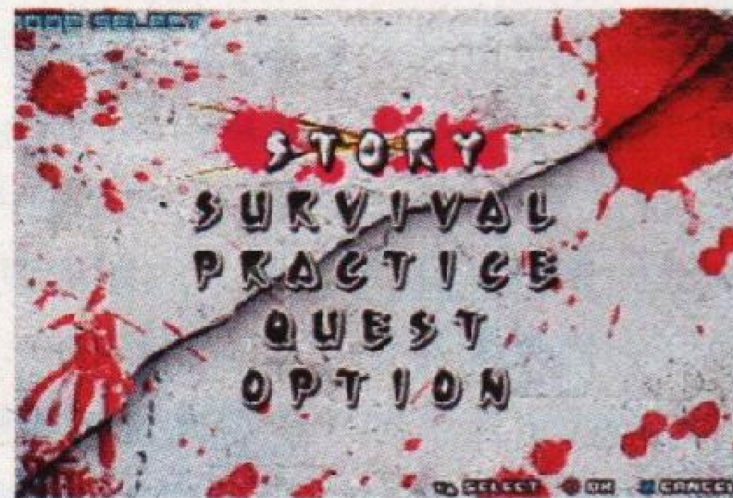
操作简单是本作最大的乐趣，本作没有那些太多复杂和乱七八糟的系统，就是简单的砍杀、射击以及由此组合而成的连续技。“刀剑＋枪械”的武器组合方式似乎自从“恶魔猎人”以后已经有了泛滥的趋势，用枪械射击时虽然速度较慢且有明显硬直，但几乎相当于自动瞄准的大范围杀伤面积弥补了这方面的不足；使用刀剑砍杀时的招数虽然简单，但实用性还是比较高的，不愧是女杀手专用的刀法啊。



既然是低成本制作的游戏，我们自然就不能指望游戏在画面上会有什么太令人惊喜的地方，所以本作噱头之一的“性感女主角”在实际游戏过程中其实并没有得到什么体现，当然如果你有花了一番力气特意去搜集到了那些“特殊”服装给彩换上的话还是有效果的……游戏剧情和音乐都很一般，尤其是场景太过单调，敌人也多是些千篇一律的僵尸、乌鸦之类的东东，玩上一段时间马上就会感到厌烦的。

丰富的游戏模式

本作的游戏模式比较丰富，包括通常的“剧情模式”，与无尽的不死生物厮杀的“生存模式”、供新手练习入门操作和熟悉各种技巧的“练习模式”以及完成各种特定目标的“探索模式”。虽然本作如果仅仅是将剧情模式打通一次的话并不需要多长的时间，但如果要将这些模式都好好玩上一遍的话就得花上不小的工夫了；再加上服装收集等，可玩的东东还是挺多的。



超能力大战 完全版



PS2	游戏原名:サイキックフォース COMPLETE				CERO 全年龄
	TAITO	7140日元	2005.12.29		
格斗游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	192KB	

超能力战士之间的格斗大赛

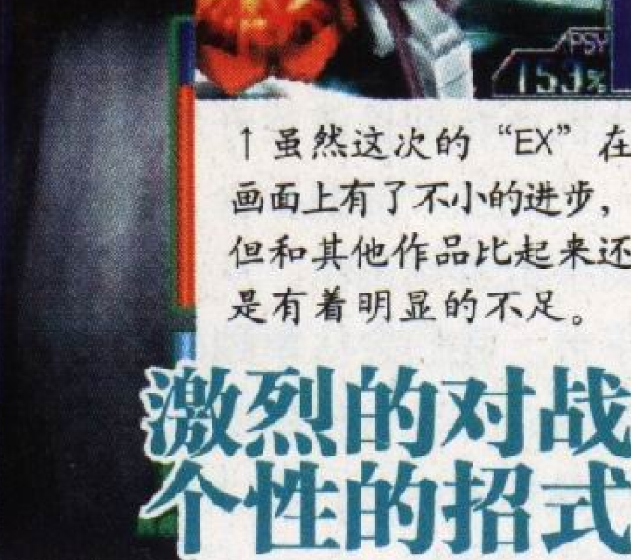
“超能力大战”系列是一帮具有各种超能力的战士们在全3D的空间之中展开激烈对战的格斗游戏，如今本系列已经迎来了它诞生10周年纪念；为了表示纪念（或者说是为了找个理由“骗钱”），TAITO特意制作并发售了这次的《超能力大战完全版》。本作收录的3款作品分别是1996年推出的《超能力大战》、1998年推出的续作《超能力大战2012》和在“2012”推出后就一直在秘密制作、至今仍未曾公开过的幻之作品《超能力大战2012EX》，初代中曾登场的索妮雅（Sonia）、宣真与布拉德（Brad）将于本作中再度登场。而“完全版”中还将会加入能够欣赏人物插画和设定资料等的“画廊模式”等原创要素。另外，作为游戏的限定版，TAITO分别推出了同捆人气角色“ウォン”、“エミリオ”、“ウェンディー”人偶的三个版本和同捆“ウォン”、“ウェンディー”和“暗エミリオ”版本。

→这就是当年PS版第一作时候的画面，确实相当的粗糙。

三作全收录







↑虽然这次的“EX”在画面上有了不小的进步，但和其他作品比起来还是有着明显的不足。

激烈的对战 个性的招式

REVIEW FORUM



一次收录三款作品可见TAITO还是有着起码的“骗钱”道德的，尤其是最后一款《超能力大战2012EX》更是全新制作的作品。与年代久远的前两作相比，“EX”在画面和人物建模上的明显改进能够一眼看出——当然，这也是托了PS2的洪福，毕竟前两作可都是PS时代的作品了。游戏中的人物选择时分为初心者向和上级者向，不同水平的玩家都能够找到适合自己的角色，这点比较体贴。



上面说了，“EX”与前两作相比在画面上有不小进步，但毕竟还是对不起PS2的硬件性能，人物建模和环境刻画与同类作品中的佼佼者一比，素质差了可就不止一星半点了；而且游戏中的比赛场地大多非常阴暗，与貌似挺热血的片头完全不搭调儿。说实话本作的格斗系统和招式设定做得很差，缺乏格斗游戏应有的严谨性和可供钻研性，实际打起来要么就是拉远了用飞行道具砸要么就是近距离一通拳脚相加，太没品味了……

“真正”的3D格斗游戏

3D类的格斗游戏不少，但真正完全“3D”化的作品小编以为还是非“超能力大战”系列莫属了（笑）。游戏中基本上都是浮在半空之中进行战斗的，并且往往是从天上杀到地下，再从地下杀到天上。不过虽然本系列空中与地面的层次感做得非常明显，但实际上并没有空间上的纵深，也就是说战斗完全是在一条线上展开的；所以本系列3D格斗游戏的幌子实在是打得有点不够地道。



“燃烧战车”点燃玩家激情

——“CIG NC 2005 诺基亚新浪手机游戏大赛”精彩落幕

由中国电子竞技大会（CIG）、诺基亚（中国）投资有限公司和新浪网联合主办的“CIG NC 2005 诺基亚新浪手机游戏大赛”12月18日在上海多媒体产业园降下帷幕。来自全国各地的参赛者通过两天的紧张角逐，最后产生三名终极赢家，分别获得人民币10000元、8000元和5000元的诱人大奖。

CIG NC 2005 Nokia Sina 手机游戏大赛是由CIG与国际通讯器材巨头——诺基亚联袂推出，新浪网作为独家游戏内容及媒体支持，CIG组织推广的国内阵容最强大的手机游戏竞技活动，得到了全国手机游戏玩家的一致好评与热情参与。

赛事推广到达率为20万人次，直接报名选手总数已愈2万人次，较上半年高校联赛手机游戏大赛报名人数提高了1倍；赛事规模也从上半年的10个城市发展到全国30个省市，大大加强了赛事影响力。

作为赛事指定比赛用机的Nokia N-Gage QD手机，该款手机是Nokia专门针对手机游戏爱好者研发推出的专用手机，手机强大的功能设置、多媒体技术和时尚的外形得到了众多玩家的一致推崇，其合理的性价比更是全国手机游戏爱好者购机的首选。

此次手机游戏大赛的举行，着眼于国内手机游戏产业的快速发展及玩家娱乐氛围的升级，通过赛事也让更多的玩家充分体验到QD手机带给大家的快乐。

作为赛事主办方之一的诺基亚表示，其将进一步为中国的手机用户及游戏玩家的互动娱乐做出新的努力！

本次大赛的指定游戏为大型在线休闲游戏《燃烧战车》的手机版本，该版本保留了PC版本的战斗精华，如弹道、风力、地形等，每辆战车也都有自己独有的特性。各赛区决赛及总决赛的指定用机为诺基亚公司提供的N-Gage QD游戏手机。

大赛现场设置在上海多媒体产业园内，从17日早上九点开始，赛场内外就挤满了前来参赛的选手和进行观战的热情玩家。12月的上海，室外寒风刺骨，室内却斗志昂扬、激情澎湃。来自哈尔滨、北京、武汉、成都、上海、广州、西安、新浪八大赛区的选手们手持诺基亚N-Gage QD，在火热的《燃烧战车》虚拟战场上捉对厮杀，从32进16、16进8、8进4，到最终的前三甲产生，两天的激烈赛事让参赛选手和观战玩家们大呼过瘾。赛区内的大屏幕将比赛进程即时呈现在众人眼前，硝烟滚滚的战斗场面将整个赛场的空气搅动得热烈直至沸腾。



会后我们对诺基亚大中国区多媒体业务部游戏和零售发展业务部经理陈腾华进行的专访：

陈：自从10月份开始，到今年上半年搞过一个类似的活动，我们觉得这个活动非常好，下半年继续跟CIG合作，搞这个活动，在外面的网吧、学校，而且这一次是我们第一次选择一个可以下载的游戏，而且在前期我们的方式是通过选手下载游戏，自己把游戏积分上传，做一个排名。在这个游戏的过程中我们也尝试着发挥手机互联的优势，把诺基亚跟其他品牌的区别表现出来。现在的网络环境还不是很理想，通过GPRS的时候可能会不稳定、会掉线。诺基亚、新浪，以及其他的很多的游戏开发商运营商都意识到开始做这方面的推广。我们看到这次比赛有很多的朋友参加、报名，有很多是年轻的学生朋友参加比赛。对我们很重要的一个收获就是即使在目前整个硬件、软件网络环境之下，手机游戏本身的互联特色还是能够得到充分的发挥。我们从这点上更坚定了以后我们在手机游戏上的推广，重点发展方向会重点关注互联游戏。



问：诺基亚通过Series 60的产品加载高端游戏，是否意味着诺基亚直接导求用手机游戏或者用一些平台更开放的手机游戏进入游戏市场，而不是再像以前那样？

陈：我们以前也并没有说要进入纯游戏手机市场，我们一直想做的就是手机游戏、游戏手机共有的平台，N—Gage本身的操作系统也是在Series 60基础之上，在上面加了一些N—Gage 特殊的规则，包括版权保护，使得我们开发的一些专门游戏只能在N—Gage平台上进行。那时候我们开发是推广一个手机游戏独立的或封闭的平台，但我们经过这一段时间，也意识到创造这样的新的平台，其实并没有真正最大化利用到诺基亚的优势，Series 60不同型号的手机有不同的消费者。

另外和合作伙伴特别是游戏开发商合作的时候，大家都希望有一个更加广阔的平台，更加有利的市场。我们公布新的手机游戏策略，从一个封闭的平台推广到开放式的平台。我们会从单独的型号推广到很多的型号。在业务模式上没有根本的区别，而是我们尽量把用户基础在最短的时间内最大化。

问：我们知道N—Gage QD无论从操作方式还是外形看更像是游戏机，诺基亚把游戏策略推广到



Series 60平台，是不便于游戏操作的，诺基亚是否考虑到未来的手机设计会为游戏操作而优化？

陈：一个很有意思的现象就是N—Gage QD的用户满意度是非常高的。N—Gage QD确实吸引了那些为了玩游戏，愿意在手机其他的功能上做一些让步的人。这一部分人目前还不够多，现在我们就是要扩展。同时我们会推出N—Gage QD的后续产品，但仍然有基于Series 60的对游戏优化的产品。我们同时也希望在标准的Series 60手机上加入一些有利于游戏功能的设计。比如现在的手机可以设计专门的按键，有一些单独的音乐快捷键，我们现在考虑是附加一些游戏相关的按键。

问：N—Gage 可能做的更大的范围是Series 60系统，这些推的都是一个平台，从历程看，对于一个游戏平台，这些厂商自己本身都是软件商，甚至要成立一个部门超过其他的软件商，因为软件会决定一切。诺基亚是否会自己成立一个部门研发自己的原创软件产品，吸引更多的用户。

陈：我们在03年推出N—Gage之前已经成立了全球的游戏研发部门，这个部门现在在温哥华，在北美、欧洲都有分部，在亚洲也有分部。我们这个团队其实是整个诺基亚游戏事业部人数最多的一个。这个团队在做很多的自主品牌的游戏，最大的一个游戏是去年圣诞节推出的，这款游戏是支持多人联网的二战背景的游戏。我们在60款游戏里纯第三方开发的不多，90%以上都是联合研发，其中相当一部分是诺基亚自己投资、自己研发的。

问：手机游戏从大的环境来说是一个很好融资的项目，但不是很好盈利的项目，我想知道在这方面诺基亚跟国外厂商在中国有合作，他们合作的关系是怎样的？

陈：我们现在在整个全球和游戏开发商的接触、沟通，包括业务合作方面，绝大部分在全球的位置上，N—Gage 规模还没有那么大，我们一定要把合作全球化的规模做起来。到目前为止全部都是在全球销售，并没有一款只在一个市场上。现在主要的全球游戏开发商，我们都有全球合作的关系，他们都是N—Gage的合作伙伴。在本地，我们本地的团队，积极跟本地的游戏开发商合作，包括新进入游戏平台的，我们都会合作。诺基亚有自己的优势，我们的技术支持平台叫做诺基亚论坛，在中国本身已经有了很多的软件的应用的研发伙伴，这些伙伴里有相当多的人对N—Gage 的游戏感兴趣。我们在本地并不缺少本地发展上的技术和合作伙伴。

诺基亚 N-Gage QD



诺基亚 N-Gage QD--外观设计
设计类型 直板
产品天线 内置
机身颜色 灰色，橙色，银色
产品尺寸 118×68×22mm
产品重量 143 克
手机制式 GSM
支持频段 GSM900/1800
网络连接 GPRS；WAP；蓝牙
通话时间 210分钟
待机时间 240小时
上市日期 2004年05月
标配电池 1070mAh BL-6C



基本性能参数

和弦铃声 24和弦
铃音描述 内置振动，和弦铃声，
可选铃声： 支持WAV、MID、AMR
屏幕色彩 4096色彩屏
屏幕材质 TFT
屏幕介绍 4096色
TFT彩色屏幕；176×208像素；
白色背景灯
摄像功能 无
视频播放 支持
EMS短信 支持
多媒体短信 支持MMS
自编铃声 支持
内存容量 3432KB
MP3功能 通过第三方软件实现
硬件系统 处理器： 104MHz ARM；
内存容量： 3.5M；
软件系统 操作系统：
采用Series 60系统
WAP浏览器 WAP v2.0；
XHTML浏览器
Java扩展 Java扩展 2.0
红外接口 不支持
蓝牙接口 内置
E-Mail POP3 SMTP IMAP4 MIME2
其它参数 无线下载，Java扩展 1.0
录音功能 支持通话录音
语音拨号 支持
来电防火墙 通过第三方软件实现
电子字典 通过三方软件实现
计算器 支持
日程表 支持



部分QD游戏列表

烈炎风暴	地狱镇魂歌
时间裂缝-诺言的力量	都市赛车
手机版CS	起源-混沌之门
城市汽车拉力赛 II	对战泡泡龙
High Seize 最高通缉	托尼霍克职业滑板
雅达利经典游戏合集	古墓丽影
荣誉之路续	科林麦克雷2005
X-Men Legends 2	蜘蛛侠2
救世主ONE	异形入侵
FIFA 足球 2004	幽灵行动之丛林风暴
基玛拉迪之急速飞车	混乱大冒险
足球 2005	雷曼3
三国演义-英雄出世	异形入侵
上古卷轴影之匙	超音鼠N
炸弹人	穆-水晶之旅
模拟人生之纯属意外	红色派系
分裂细胞	魔法气泡大会战
传奇世界之奇幻英雄	超级猴子球
魔都战将	争霸卡坦岛汉化版
泰格伍兹高尔夫巡回赛	世嘉越野冠军赛
盟军敢死队 荣誉勋章	橄榄球2004
金属咆哮II	WWE超级明星摔跤
VR网球	疾风滑雪
袋狼大冒险	摩托
-Men传奇	口袋王国
拳皇	影子部队
使命召唤	职业大联盟棒球
百战天虫	德塞利足球

N-Gage QD玩家语录2005

在大家的印象里，玩游戏一般都是男孩子们的事情，很少会有女孩子去热衷。那我呢？就算是一个例外吧！不仅玩，而且还参加了比赛，成绩还是很满意的。

接下来我就给大家说一说和男孩子一起比赛的感受吧。

在北京八强前的那几场淘汰赛可以说是没有什么紧张的感觉，因为还是有几个女孩也参加了比赛（寡不敌众，最后还是晋级失败），我是以平静的心态来应付比赛，发挥出了正常的水平，有好几个回合的攻击都让对手挠头了。或许是女孩子特有的耐性和细心吧，八强A组的三名选手都被我的平稳战术给征服了，这样就以A胜出的身份直接进入了四强。强中还有强中手，所以四强的比赛也是不敢麻痹大意。

知己知彼百战不殆，晋级四强的时候就知道其他三位选手的战斗力很强盛，战术使用也很犀利，所以心里当时也有点哆嗦。比赛采用两败淘汰制，每人分别打三场，根据积分来定胜负，无形中给每个选手的头上多了个"紧箍咒"，慎重对待每一次对抗。

第一个对手是和我一起来自A组的郑申，之前我们也在八进四时交过手，而且自己也顺利胜出，对他的战术还是了解得更多一些，心理上也就不是那么紧张了，12个回合下来，还是以轻微的优势战胜了对方（他自己掉到桥下去了，呵呵！很省力气的哦！）

第二、三个对手是来自B组的周云和邵君立，实力强劲，在战术上他们都很灵活，而且胆子也很大，好像豁出去了似的，与我的预见有一些出入，在应战上有点慌，节奏也没有掌握好，尤其是和邵君立比的那一场，有一点措手不及的感觉，而且他表现得很自信，关心我的朋友都在一边给我加油，我心里也在自我鼓劲，压力很大。无奈，结果好像从一开始就被注定了似的，幸运之神还是没有站在我这边…接下来和周云的对抗，或许是受到上一场情绪的影响，打得也很吃力，周围的朋友也为我捏了把汗，失落呀，败了，最后以总比分1胜2负名列第三名的成绩。





PS2	本刊译名：王国之心 2				CERO 全年龄
	Square Enix	6800日元	2005.12.22		
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	89KB	



CHECK

战斗

在游戏中，敌人是从移动画面中直接出现的。按十字键选择攻击/魔法/变身等指令，按○键决定。当满足一定条件时，敌人或者我方同伴头上会出现△标志，此时按△键可以做出闪避攻击、联合攻击、特殊攻击等不同的技巧。在和一些有特殊能力的BOSS战斗时，要注意△键的使用。



CHECK

积木船（グミシップ）

这是从1代开始就被使用的飞船，实际上是用宇宙中的特殊陨石制作的。主人公乘坐它可以往来于各个童话世界，但是有的世界被奇怪的封印隔断，必须打通路径（ROUTE OPEN）才能通过。到达想要去的世界之后，按△键进入。



CHECK

存储·购物·合成

游戏中常见的标志性设施有两种：一种是专门负责记录游戏进度的，在能够使用积木船之后还可以用来移动到船上；另外一种则由飞天猪莫古利看守，玩家们可以在这里购买道具，合成物品。（另外道具也可以在商店里买到）



CHECK

游戏中的"世界"

游戏中的"世界"包括迪斯尼经典动画中的许多令人熟悉的地方，另外也有Square Enix 自己原创的游戏中的人物和场景。随着故事的发展，各个世界将会出现新的剧情，所以要经常转一下。





初心者必见 关于《王国之心》的必修知识

◆索拉和他的朋友们

游戏的主人公索拉（Sora，ソーラ）是生活在命运之岛（Destiny Island）的少年，和女主角凯莉（Kairi，カイリ）、少年利克（Riku，リク）是好朋友。在上一代中，索拉与利克分别在童话世界中接受了不同的钥匙剑，从此走上了对立的道路。索拉结识了迪斯尼王国的国王米奇（Mickey Mouse），并且和魔法师唐纳德（Donald Duck）及骑士长高菲（Goofy）成为冒险的同伴。

◆心与无心（Heart / Heartless）

这里的"心"指的是人类以及一切有感情的事物的内心世界。而"无心"（heartless，ハートレス）的根源是内心的阴暗面。它会逐渐吞噬人的内心，那些丧失了自己内心的人就加入了"无心"的行列。在游戏中，"无心"是一种怪物，它们不断在童话世界中夺取他人的心，使这种没有感情的瘟疫不断扩散。

◆钥匙剑（Keyblade，キーブレード）

一种形状像钥匙的武器（其实就是钥



匙），它拥有自己的思想，会自动选择自己的主人。除了可以驱除heartless之外，也是主人公索拉打开不同世界大门的重要道具。另外在本作中，迪斯尼王国的国王米奇老鼠也持有这种武器。而故事序章中以索拉替身形象出现的少年罗克萨斯，也是钥匙剑选中的对象。

◆王国之心（Kingdom Hearts，キングダムハーツ）

和人类一样，游戏中不同的世界也是有"心"的。一旦这些心被heartless夺走，这些世界就会毁灭。而"王国之心"据说是所有"心"的发源地。在一代的最后是索拉与利克决战的地方。在最后，

为了避免整个世界被heartless吞噬，米奇毅然将自己封闭在暗黑世界的那一侧，从此生死不明。

◆晨光镇（Twilight Town，トワイライトタウン）

2代故事开始的地方。少年罗克萨斯与伙伴们居住在这个镇子上，据说这里有“七大不可思议”的传说。此外索拉等人的冒险也是从这里开始的。

◆13机关（XIII机关）

这个神秘的组织在GBA版《记忆之链》中就曾经出现。他们身穿黑衣，平时不以真面目示人。根据他们自己的说法，他们是没有真正实体的存在，又称作“nobody”。这些人和迪斯尼世界的反面人物相互勾结，并且试图进一步将世界向heartless的方向推进。是一群邪恶的人。故事序篇的主人公罗克萨斯似乎和他们有什么关系，而米奇在2代登场时居然也穿着和他们一样的衣服。这究竟是怎么回事？这一切的谜团将随着游戏剧情的深入而逐渐被解开。但是如果想把《王国之心》的全部来龙去脉都弄明白，则必须把1代、最终混合版和《记忆之链》都温习一遍才行。



[序 章]

在一个叫晨光镇（トワイライトタウン）的地方，住着一位名叫罗克萨斯（ロクサス）的少年。这一年的夏天，他与伙伴海涅（ハイネ）、宾茨（ピンツ）和欧蕾特（オレット）一起享受着舒适安逸的暑假生活。然而有一天，镇子上发生了盗窃案，罗克萨斯被当成了嫌疑犯。为了洗清自己的罪名，他决定和伙伴们一起追查真正的犯人。

THE 1st DAY

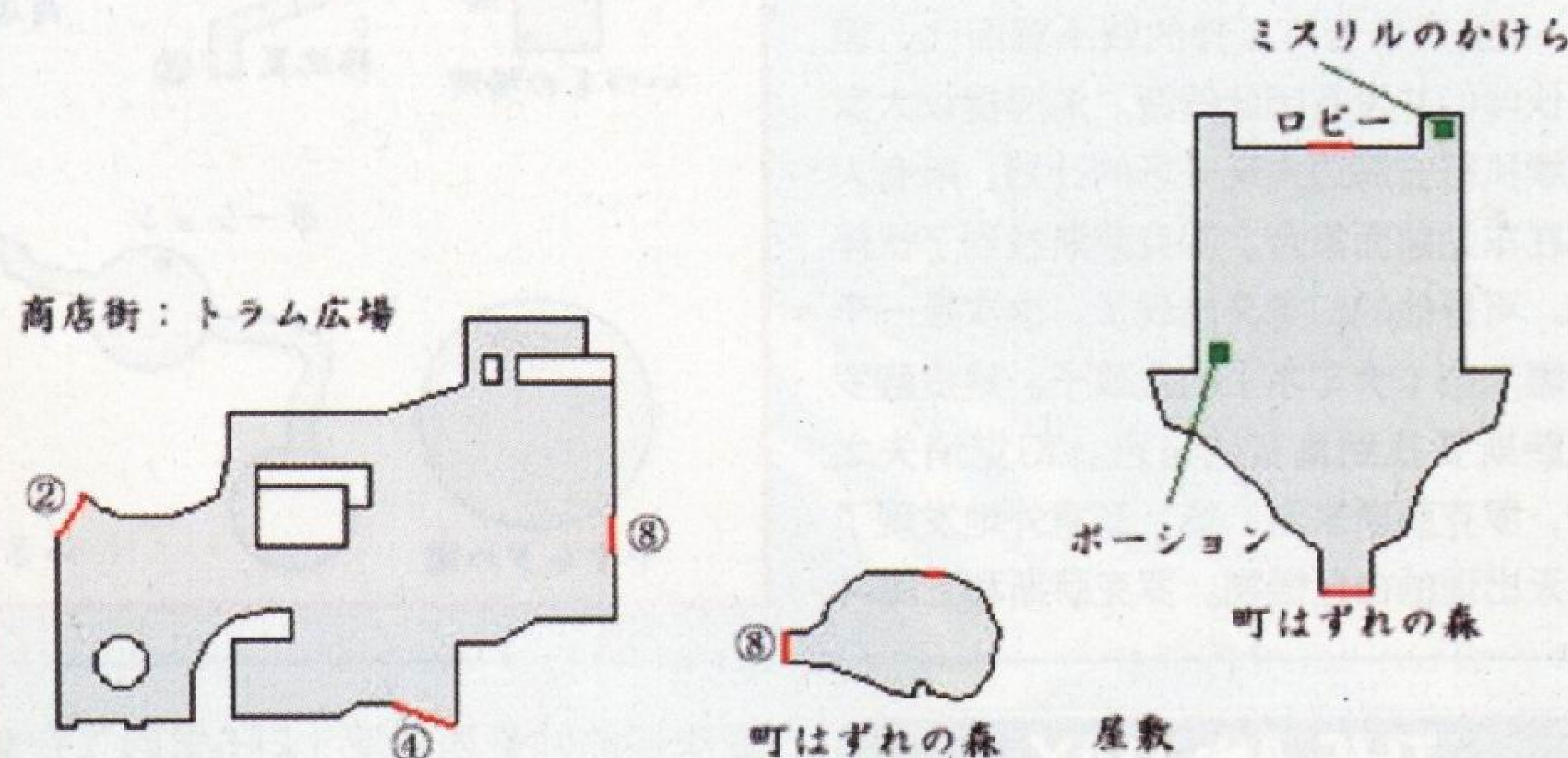
游戏流程

1. 在广场遇到サイファー一行。
2. 选择武器与之战斗。
3. 最初武器的选择将决定初期的状态。
4. 选择剣というより杖みたいな棒：魔法力+1。
5. 选择手元を守るバーがついている：防御力+1。
6. 选择ストラグルバトルで使う棒：攻击力+1。
7. 与サイファー一战斗只要连打○就OK了。
8. 随后在镇子东面的森林的一幢房子前找到犯人。
9. 追击逃走的怪物，按△键将其捕获。
10. 与之交战，战斗中得到キーブレード，随后将其击败即可。



罗克萨斯等人在商店街寻找线索，结果在广场遇见了塞法、风神和雷神（来自FF8的风纪委员会三人组）。塞法认定罗克萨斯就是犯人，并且要对他动武。无奈的罗克萨斯只好迎战。选择武器之后，罗克萨斯奋力将塞法打败。这时一个形迹可疑的人从他眼前掠过，难道这就是真正的犯人？

罗克萨斯跟着那人一直追踪下去，结果在一幢房子跟前堵住了他。谁知他摇身一变，成了一个白色的怪物。罗克萨斯用棍棒一阵乱打，却发现一点作用也没有！这时他手中的棍子闪出了光，变成了一把钥匙一样的东西。罗克萨斯在惊奇之余用这把钥匙剑打败了敌人，证明了自己的清白。而犯人偷走的只是罗克萨斯的照片而已。他的目的是什么呢？罗克萨斯在回家休息的时候总是在做一些奇怪的梦：梦中的自己是一名叫索拉的棕色头发的少年，拿着和他一样的钥匙剑，他的同伴是一只脾气暴躁鸭子和一条面貌憨厚的大狗。他们的名字叫作唐纳德和高菲。他们究竟是谁？梦中的那个索拉和自己又是什么样的关系？还没等罗克萨斯搞清楚这一切，第二天的朝阳已经照在了他的脸上。新的一天又到来了，又有什么令人惊奇的事情在等着他呢……？





★回复率 12%

THE 2nd DAY

游戏流程

1. 存档之后，得到镇子的地图。
2. 随后跟随伙伴到商店街。
3. 打工挣到一些钱之后，向商店街以北行进。
4. 在驿前广场和伙伴们对话，得到钱袋。
5. 随后发生剧情，钱袋失窃。进入THE 3rd DAY

第二天，索拉和小伙伴们决定到海边度假，但是路费和游玩的花销是一笔不小的数字，大家决定靠自己的力量打工挣钱。镇子里有不少需要帮助的人，只要调查商店街的布告板就可以选择打工了。具体的打工项目和方法如下：

◆送信（てがみはいたつ）

乘坐滑板在城里送信的工作。移动到要收信的人前面，按△键将信送到该人手中。

◆搬运重物（にもつはこび）

在上坡的地方将盛载重物的平板车移动到指定位置。只要按○键连续敲打装有货物的车子就可以令其前进。注意车子被打到空中的时候要及时闪避，否则被撞到就会耽误许多工夫。

◆击球表演（パフォーマンス）

类似街头杂耍的表演，只要按○键连续击球，尽量不让其落地就可以获得较高的评价。争取在空中实现连击，把握好节奏。

◆张贴海报（ポスターはり）

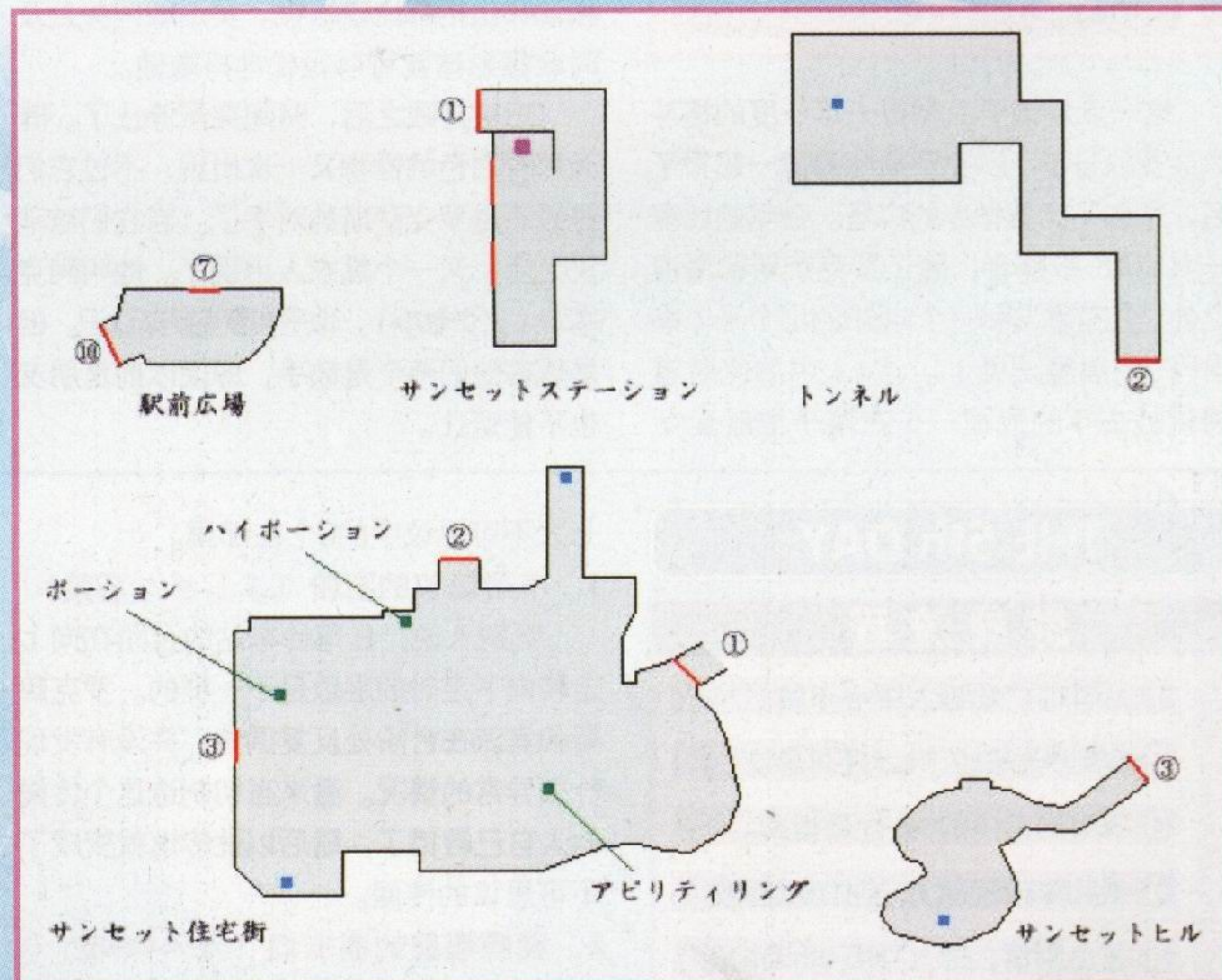
在镇子上张贴海报，一共20张。贴在标记的地方。

◆驱赶马蜂（ハチたいじ）

将镇子角落中的蜂群击退，十分简单的任务。







◆杂物扫除（ガラクタそうじ）

将镇子里多余的杂物破坏掉。一次打烂两个的话可以节省时间。

随后到车站广场（驿前广场）和大家会合，欧蕾特把打工的钱都交给罗克萨斯让他去买票，可是就在一瞬间，钱袋就被一个黑衣人偷走了。大家只好扫兴而归。当天晚上，罗克萨斯又做了和前一晚相同的梦。梦中的自己——那个叫索拉的少年究竟在哪里？

★回复率 24%

THE 3rd DAY

游戏流程

1. 前往车站。
2. 遇到神秘的敌人，与之战斗。
3. 进入另一个世界，选择武器。
4. 随后再和敌人战斗。
5. 新的门出现，进入いざないの园
6. 沿路一直走到尾就可以和BOSS交战。
7. 之后进入THE 4th DAY

虽然辛苦打工挣的钱不翼而飞，但是伙伴们并没有因此气馁。海涅提议大家继续执行去海边大玩一场的计划，所有人都在车站前面集合。罗克萨斯找到了伙伴们，可是他的幻觉又出现了：这次是一个叫娜米奈（**ナミネ**）的女孩子。她提醒罗克萨斯要找到真实的自己。幻觉消失之后，罗克萨斯来到广场，却意外地发现了那天出现的白色怪物。罗克萨斯和它厮斗了半天，自己却被吸进一个奇怪的地方。而前次出现的钥匙剑又一次出现在他的手里，他消灭了白色的怪物，眼前出现了一道大门：这前面通向未知的道路，现在除了继续前进，也没有别的办法。在道路的尽头，罗克萨斯遇到了一个身形巨大的家伙。尽管它很强大，但是现在也只好与之一战！

いつもの場所
路地裏
商店街：駅前通り
ポーション
やすらぎの園
いざないの園

怪物被打败了，罗克萨斯回到了原来的世界。但是这一天又白白地错过了。大家没有去成海滩，罗克萨斯因为和塞法等人在一起，更遭到了海涅的怀疑。今天发生的一切宛如梦幻，但是这一切的确是实实在在地发生在他眼前的。罗克萨斯也是被钥匙剑选中的人吗？如果是这样的话，他将会面临什么样的考验呢？一切似乎都在某个人的掌握之中，看来这并不是幻觉这么简单……新的一天又要开始了……

★回复率 24%

BOSS：不明怪物



与之交战时，当画面左下出现**リアクションコマンド**的绿色发光标记时，按下△键。这样就可以灵活地与之周旋并适时地加以攻击。（这种紧急回避的战术在以后会经常用到，一定要注意）另外有的时候白光一闪，罗克萨斯会被空锁住，这时候必须活用△键的紧急回避，才能在保存自己体力的同时给对方以致命打击。基本上，只要保持连打△键，一边躲闪一边按○键攻击就没有问题。保持△、○、○、○、△……的节奏即可取得胜利。

THE 4th DAY

游戏流程

1. 参加大赛之前，先和在场的某个男子对话，了解比赛规则
2. 与擂台中间的男人对话，比赛开始（对ハイネ）。
3. 胜利后，进入下一轮比赛（对BB）。
4. 战胜BB之后，神秘的敌人出现。
5. 消灭敌杂兵，对アクセル战。
6. 随后比赛继续进行，对セッツァー战（决赛）。
7. 胜利后，得到チャンピオンベルト和ストラグルトロフィー。
8. 发生剧情，随后进入THE 5th DAY。

这一天是镇子上举行一年一度的格斗大奖赛的日子。罗克萨斯和海涅一起报了名，来到了比赛举办的广场。今年的比赛一共有4位参赛者，除了罗克萨斯和海涅之外，还有塞法和一个叫BB的小个子（来自FF9的黑魔法师）。这4人中的优胜者将挑战去年的冠军——在镇子里最受女生欢迎的帅哥西捷亚（FF6里的飞空艇赌徒）。

首先组织者向大家宣布了比赛的规则：每名选手身上有100个球，在比赛中受到打击的话，他们身上的球就会掉下来。而比赛的规则就是在限定的时间内比谁身上的球多，所以必须一边打对手一边收集他们身上掉下来的球。在比赛时间结束后，身上剩下球数多的人获胜。

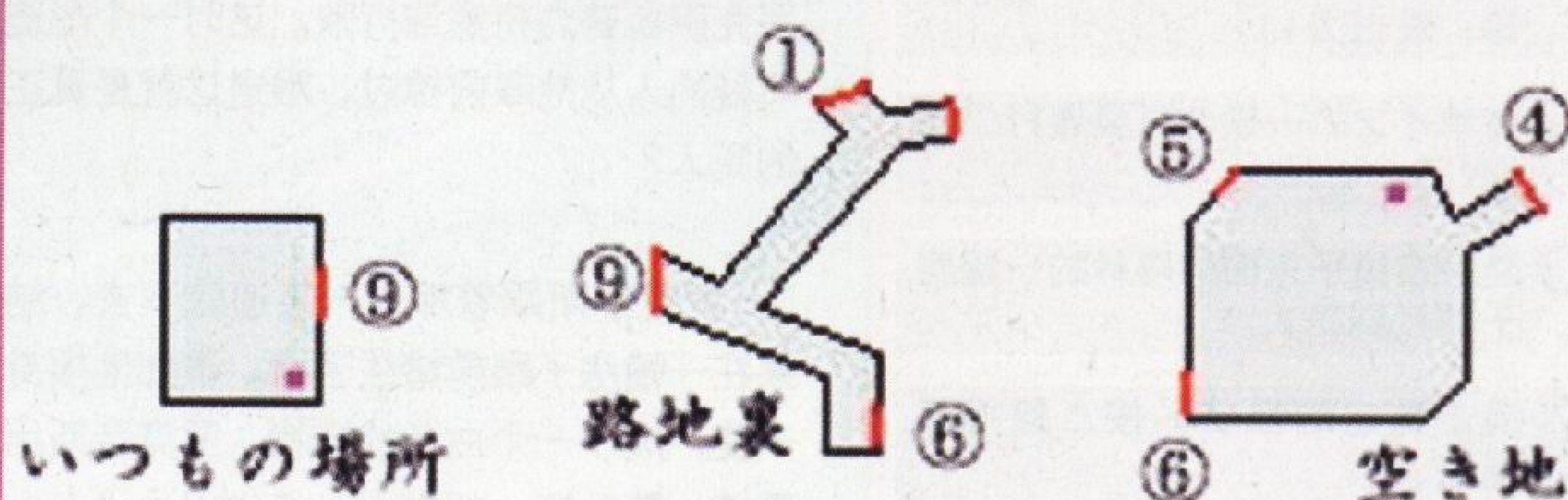
罗克萨斯在初赛中战胜了海涅，而另外一边的结果却令人瞠目——原先一直被看好的塞法居然被貌似弱小的BB一棍打翻在地。恼怒的塞法放弃了争夺第三名的比赛资格，而冠军则在罗克萨斯和BB中产生。

诡异的BB使用非常独特的打法，一旦被他抡到的话就会损失惨重。好在他的移动和出招都比较缓慢。灵活躲闪并且及时收集彩球就可以轻松地打败他。

BB被打败之后，时间突然停止了。昨天那种白色的怪物又一次出现，不过它们已经不是罗克萨斯的对手了。当它们被消灭之后，又一个黑衣人出现了。他叫阿克塞尔（**アクセル**），似乎和罗克萨斯认识。但是现在他们两个是敌手，即便以前是朋友也不能退让。

BOSS：アクセル

这是一个比较厉害的敌人。他手中的“风火轮”威力很大，要注意躲闪。此外就是要注意多利用△键进行回避，再积极进攻就可以打败他。体力不足时需要用**ポーション**补充。



阿克塞尔和那些白色的怪物消失了，比赛继续进行。最后的对手是上届冠军西捷亚。这家伙样子挺帅，实际上本领很一般，打他比打BB还要容易。就这样，罗克萨斯获得了这一届的冠军，得到了冠军的腰带（**チャンピオンベルト**）和奖杯（**ストラグルトロフィー**）。

得胜归来的罗克萨斯和伙伴们一起坐在车站大楼的台子上。他把奖杯上的四个魔法晶球拆下来分给大家，但是就在他站起来的那一刻，他的脚下一滑，又陷入了那个神秘的世界——

“你是娜米奈吗？”

“不，我是凯莉。你认识那个人吗？他是谁？你又是谁？”

“索……拉……？”

罗克萨斯，索拉，凯莉，娜米奈，他们究竟是什么关系？那些黑衣人是所谓的“十三机关”吗？为什么他们总在谈论“王国之心”……？

★回复率 79%

THE 5th DAY

游戏流程

1. 从驿前广场进入中心车站。
2. 探询晨光镇的“七大不可思议”。
3. 探察到其中的6条之后返回。
4. 最后乘车回到镇上，前往幽灵屋敷。
5. 发生剧情，进入THE 6th DAY。

暑假就快结束了，但是大家的作业还没有完成。这次的作业是自由研究，欧蕾特提议研究镇子上被称作“七大不可思议”的东西。大家在好奇心的驱使下来到了中心车站（**セントラルステーション**），搭车前往日落岭（**サンセットヒル**）。据说七大不可思议中的6个在那里。

1. 不可思议的石阶（ふしぎな石段）

听别人说，日落岭车站的台阶在向上走和向下走时的层数是不一样的。罗克萨斯和宾茨在台阶处反复调查，并没有发现什么异常的情况。看来当初制造这个传闻的人自己数错了，随后以讹传讹就变成了不可思议的传闻。

2. 面向墙壁的朋友们（カベの向こうの友达）

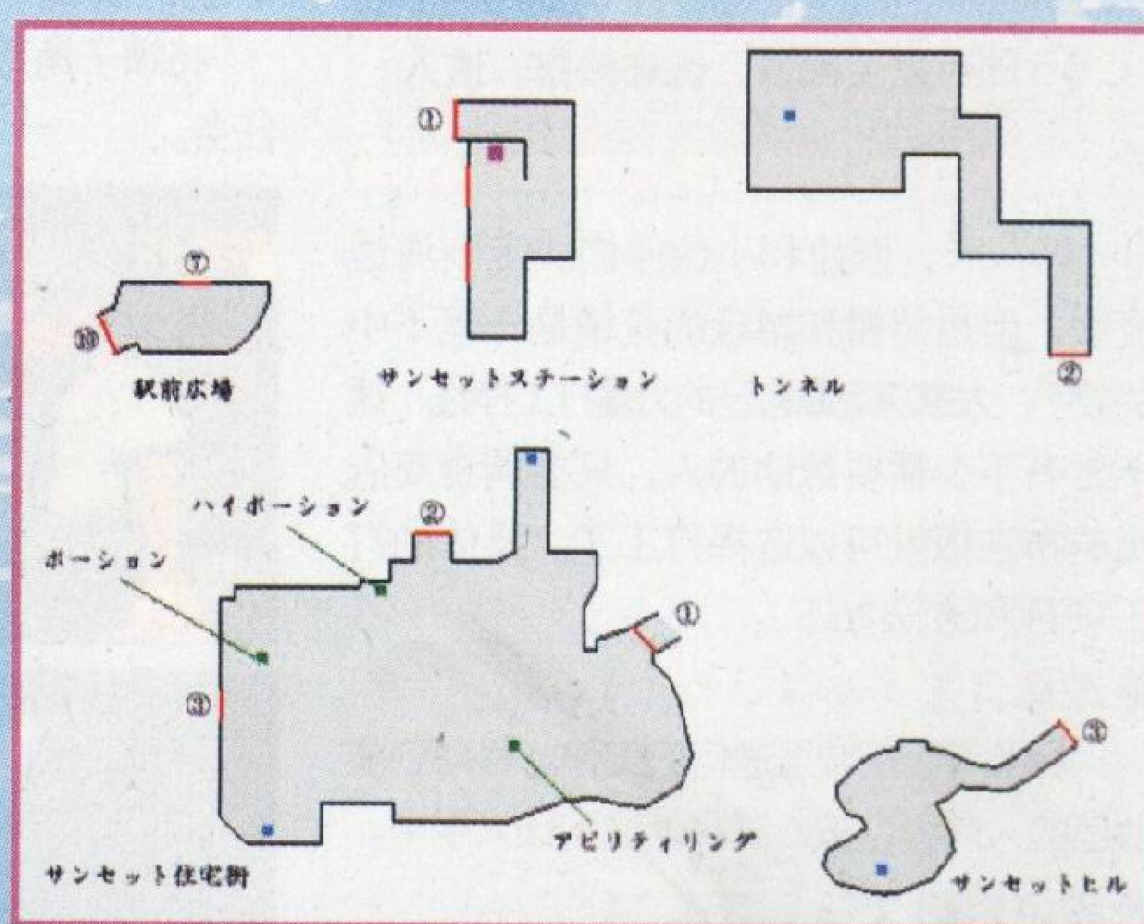
海涅站着的地方有条巷子，往里走到头按△调查的话，会有球从墙中射出来。一边躲避这些球一边前进（可以用棍子把球打掉，但是需要掌握时间差）最后到墙壁处再按△键，幻觉就会停止。在外人看来，似乎只是有人在这里玩球而已。

3. 隧道里的响声（トンネルにひびくうめく声）

再往前走会发现一个很深的隧道，走到头找到标记，按下△键，突然会出现一群长得和BB一模一样的怪人，打倒他们之后，会得到**ハイポーション**作为奖励。

4. 另外一个自己（もうひとりの自分）

从隧道出来后，再往前走，在欧蕾特所在的附近发现一个人工瀑布。调查那里的话，瀑布中会有一个黑影跳出来和罗克萨斯对战。打败了他就解开了这个谜。原来“另外一个自己”就是在瀑布中映出的影子。实际上，那个黑影似乎并不是什么幻觉，难道说这里真的有鬼？



5．会动的大口袋（うごめく荷物）

大家在山顶上发现了一个装垃圾的大口袋，罗克萨斯上前调查，结果发现这口袋会动！罗克萨斯骑在它的上面，把它的体能耗尽就可以了。注意它跳到垃圾桶附近时要按△键避过去。打开口袋之后发现里面居然有一只大狗，看来这个传闻也不攻自破了。（问题是……这狗怎么天天都钻到口袋里去？）

6．幽灵列车之谜（幽灵列车の谜）

还是要回到山顶上，大家看到一辆没有人的列车驶进车站。车上没有乘客，没有司机、车长和乘务员。当大家赶去车站想查个究竟的时候，那辆列车已经消失了。这应该算是不可思议的事情吧？

7．幽灵的住宅（幽灵屋敷）

坐火车回到中心车站的驿前广场，随后沿商店街走到**トラム**广场。在广场东南方向的墙上有的大洞，穿过之后了来到一片森林，走出森林就到了传说中的鬼宅。据说这里本来是没人居住的，但是经常有人从二楼的窗户里看到一个女孩子的身影。罗克萨斯在依稀中看到娜米奈站在窗户那里，难道这是真的？他再定睛看过去的时候，那里只有一片被风吹动的窗帘而已……

罗克萨斯在梦中又来到了这幢房子里。娜米奈所在的房间里贴着许多画。这些画中讲的是什么故事呢？在交谈中，罗克萨斯得知了一个惊人的秘密：原来他也是那些黑衣人——十三机关的成员之一，而且和阿克塞尔曾经是好朋友。还有，这个镇子上的罗克萨斯在实际中并不存在，他在这里只不过是索拉的一个影子而已。他还没有把这一切弄明白的时候，就



从梦中醒来了。所有的记忆像一块块碎片一样，在他的脑海中拼合起来……

★回复率 97%

THE 6th DAY

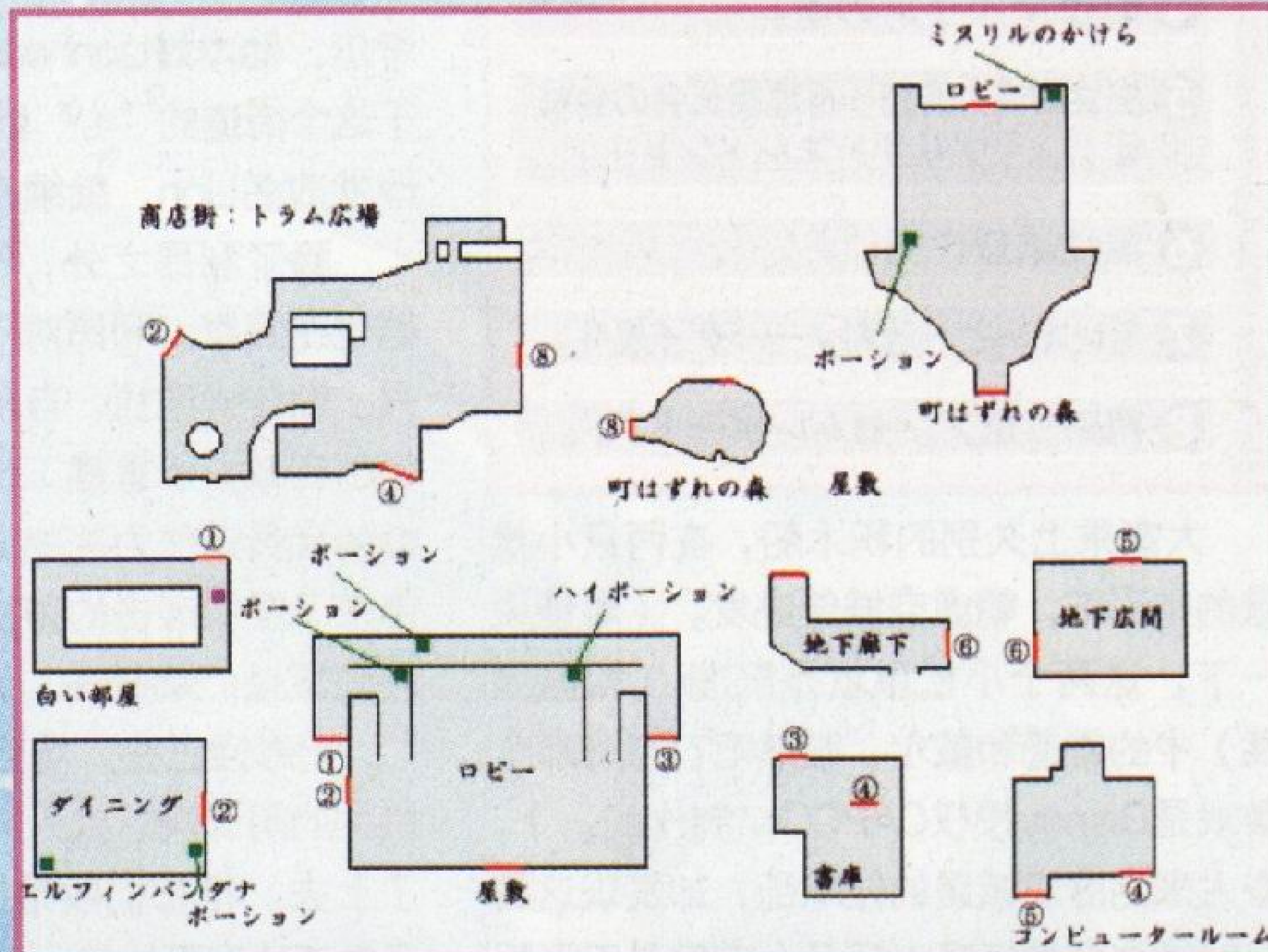
游戏流程

1. 首先去往幽灵屋敷，在半路上遇到アクセル。
2. 和白色的怪物战斗后到达幽灵屋敷。
3. 先去2楼左边的门。发生剧情。
4. 得到ナミネのスケッチ、屋敷の地图。
5. 然后去往2楼右边的门。调查桌子。
6. 出现台阶，向下走到内部。
7. 到达コンピュータルーム。
8. 再往里走，遇到6个敌人。
9. 随后再与アクセル战斗。
10. 到达地下廊下，发生剧情，序章结束。

今天是暑假的最后一天了，罗克萨斯去老地方找伙伴们，却发现他们完全没有注意到自己，而自己只不过是这个世界中的幻影而已！按照梦中的暗示，他决定去幽灵住宅查个究竟。谁知阿克塞尔却在半路上截住了他，时间又一次停止了。罗克萨斯摆脱了纠缠的怪物，来到了那座神秘的房子前面。他来到二楼娜米奈的房间里，想再向她了解点事情，可她却突然消失了。一个眼睛通红、自称叫迪兹（**ディズ**）的蒙面人把娜米奈强行带进了一个黑洞，随后就消失了。

罗克萨斯在房间里找到了娜米奈的画本（**ナミネのスケッチ**）和房间的地图。他来到右边的书库，把画本上的图案描在了桌面上。这时一处机关被启动了，罗克萨斯面前出现了向下的台阶。他沿着台阶来到了计算机房的深处，又一次遇到了阿克塞尔。虽然罗克萨斯知道他以前是自己的好朋友，但是现在两人只有拔刀相见了。这次的阿克塞尔比上回似乎厉害了不少，而且还带了杂兵，但是罗克萨斯凭借着灵活的躲闪，最后还是打败了他。

随后罗克萨斯来到了房间最深的地下室里，却发现了令他震惊的一幕：以前在他的梦境中出现过的唐纳德和高菲被封闭在两个玻璃容器里，似乎是处于休眠的状态；而里面的房间内则有一个花骨朵一样的东西。难道说那里面是……？



迪兹又一次出现了。他告诉罗克萨斯，说现在的一切只是幻象，而真正的钥匙剑的主人——索拉，马上就要苏醒了。

罗克萨斯如梦初醒：原来他并不是晨光镇上的少年，他只是那群黑衣人——邪恶的十三机关的一个成员而已。至于他为什么会被钥匙剑选中，又为什么会在梦中变成索拉，这一切都没有人向他解释了。对他来说，只有一件事情是能够确定的：随着索拉的复活，他的暑假就要彻底结束了……

“……奇怪，好像有谁在喊我？”索拉在的意识在朦胧之中逐渐变得清晰。我在哪里？唐纳德和高菲又在哪里？米奇把自己封闭在阴暗世界之后，他的下落一直不明，现在他又在哪里呢？

“索拉！”两个熟悉的声音在同时叫着他的名字。索拉睁开眼睛，发现久违的老朋友——唐纳德和高菲就在眼前！经过一年的沉睡，三个人终于醒了过来。他们惊奇地发现，自己居然来到了在一个从来没有到过的地方——晨光镇。

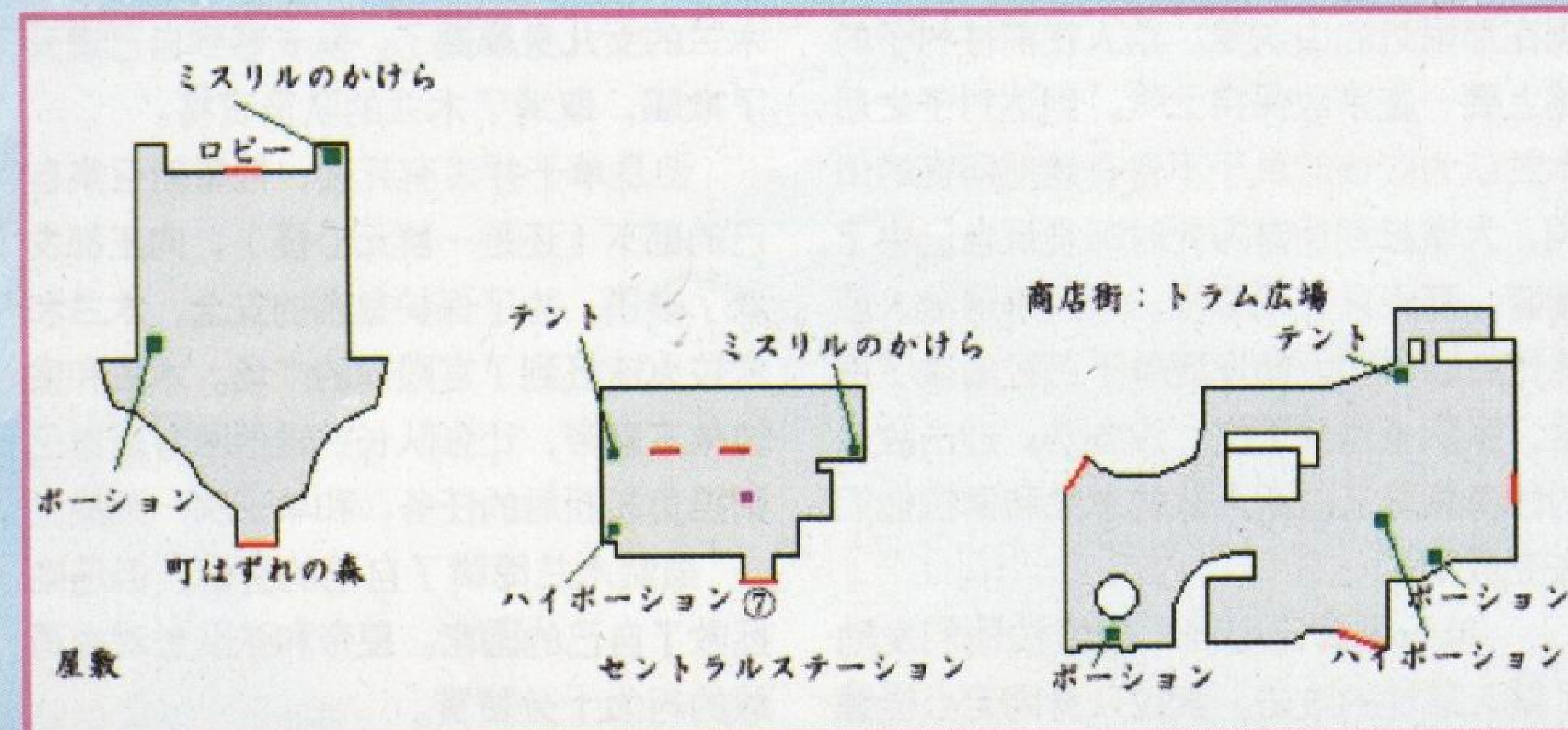
★回复率 100%

晨光镇

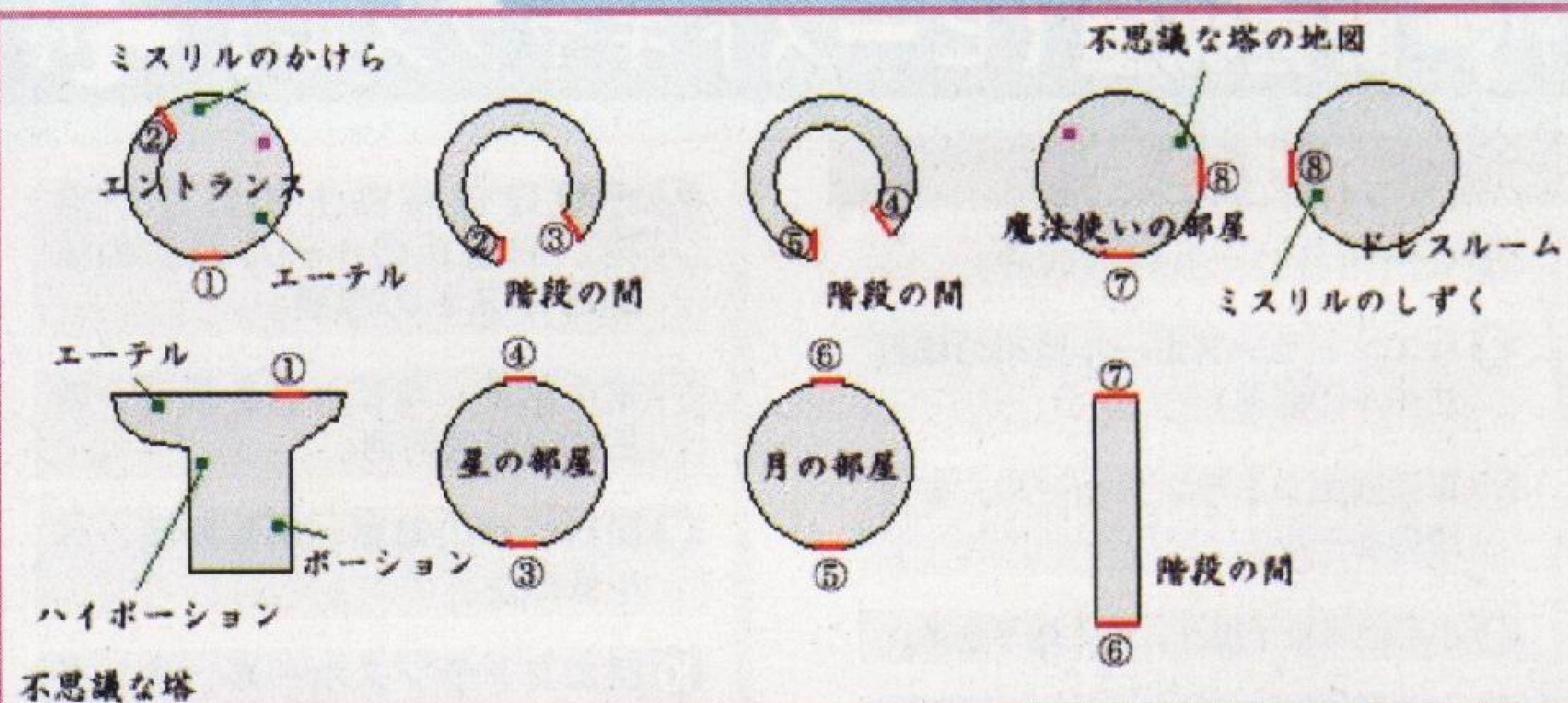
游戏流程

1. 前往驿前广场。
2. 发生剧情，与敌人交战。
3. 遇到米奇，得到『マニーポーチ』、『クリスタルボール』、『里アンセムレポート2』
4. 乘坐魔法列车出发。
5. 前往不可思议之塔。

索拉和两个同伴在城中询问情况，才知道这里叫“晨光镇”。一个叫宾茨的少年告诉他们，刚才有一个身穿黑衣，长着两个大圆耳朵的神秘旅客来到了这个地方。索拉认为他可能就是失踪很久的迪斯尼世界的国王——人称“米老鼠”，世间无人不知的米奇。于是三人不由分说赶往车站。谁知在车站门口却遇到了怪物——就是以前曾经出现的“无心怪”——heartless。不能让它们在这里猖獗！正当他们三人和无心怪交战的时候，米奇突然出现并且帮他们收拾了这几个敌人，随后留下一袋钱、一个魔法晶球和一份报告书就走掉了。车站里有一辆魔法列车（也就是序章中少年们看到的没有乘客的幽灵车）等着他们。三人乘上列车，驶向了一座神秘的高塔。索拉一行的冒险历程，正式展开。



不可思议之塔（不思议の塔）



游戏流程

1. 在门前发生剧情。
2. 与ハートレス战斗。
3. 从入口进到塔的内部。
4. 从阶段の间到星の部屋。
5. 在星の部屋和ハートレス战斗。
6. 再经阶段の间到月の部屋。
7. 在月の部屋与ハートレス战斗。
8. 前往魔法使いの部屋。
9. 读过魔法书之后与イエン・シッド对话
10. 进入ドレスルーム。
11. 得到『スターシーカー』和『ブレイヴフォーム』。
12. 回到魔法使いの部屋，发生剧情。
13. 前往ホロウバスティオン。

索拉等人来到了不可思议之塔，却在门口撞到一个眼熟的家伙。他叫皮特（**ピート**），以前是迪斯尼王国卫队的部下，因为心术不正被米老鼠国王放逐，谁知道他和邪恶的魔女玛蕾菲森特（**マレフイセント**）勾结，并且利用无心怪四处作乱。众人冲进塔里一看，这里果然被无心怪占据了。大家一起奋力拼杀来到了魔法师的房

间。这里的主人是米老鼠的魔法老师，大魔法师伊恩·席德（**イエン·シッド**）。他让索拉仔细阅读魔法书的内容，然后告诉他去隔壁的更衣室换件新的服装。在更衣室里为索拉换装的是《睡美人》中的三位仙女（其实是三位大妈……），她们为索拉提供了新的衣服和变身的能力。随后伊恩·席德告诉大家，前往上一代中魔女所在的虚空城堡（**ホロウバスティオン**），那里有他们的老朋友。

虚空城堡（ホロウバスティオン）

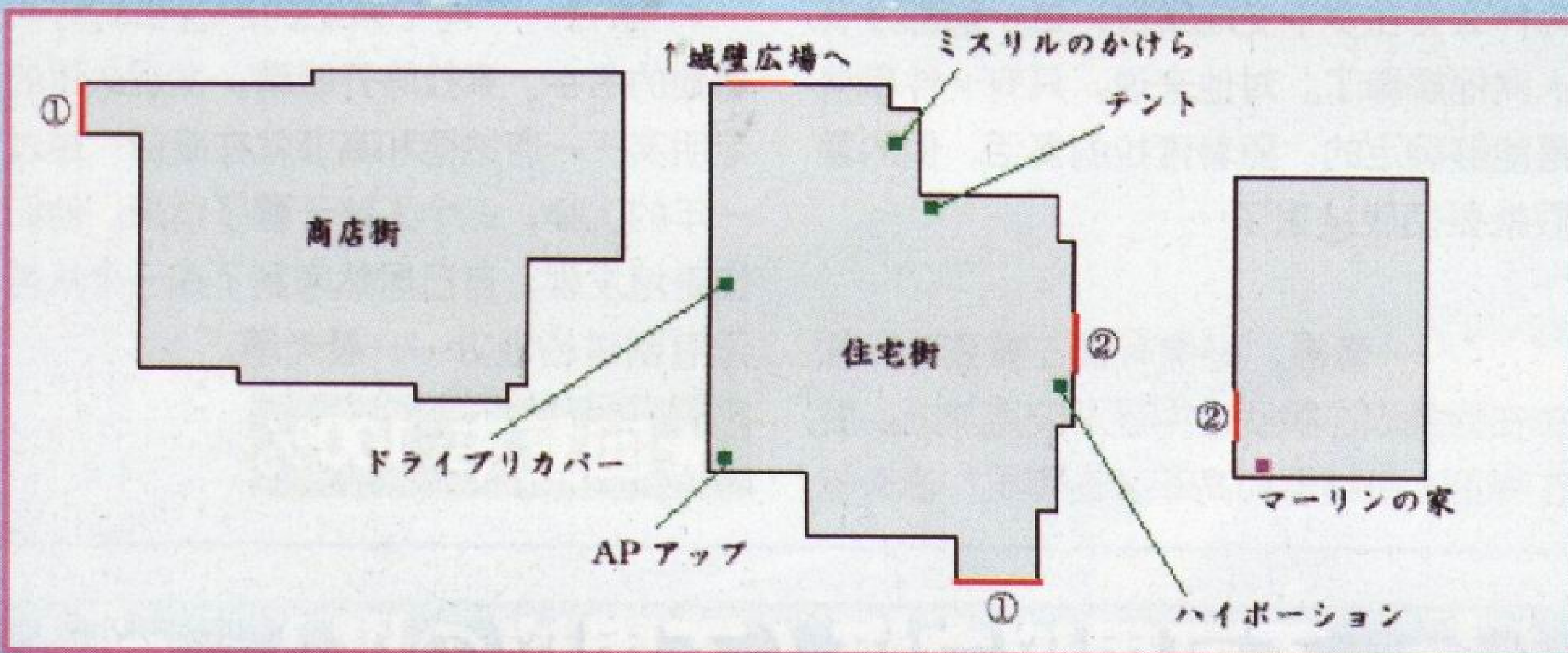
游戏流程

1. 前往住宅街。
2. 与ノーバディ战斗。
3. 得到『商店街周边の地图』。
4. 前往マーリンの家。
5. 发生剧情，得到『再建委员会の会员证』、『ブリザドエレメント』。
6. 前往城壁广场。
7. 与レオンと一起和ノーバディ战斗。
8. 得到『里アンセムレポート7』。

大家乘上久别的积木船，在两只小松鼠的指引下，朝虚空城堡进发。（顺便说一下，这两个小松鼠就是FC版《松鼠大战》中的奇普和戴尔，眼熟吧？当时那个游戏是Disney授权CAPCOM制作的。）众人来到虚空城堡的住宅街，却发现这里已经被白色的妖怪占领了。它们是无形怪（nobody，**ノーバディ**），是受十三机关操纵的，比无心怪还要可怕的魔物。好在镇子上已经有了防御魔物的装置，是由“街道重建委员会”开发的。此时一个熟悉的身影出现在众人面前。原来是尤菲（**ユーフィ**，来自FF7），她热情地招呼大家前往魔法师马林（**マーリン**）家与利昂（**レオン**）会合。（其实利昂就是FF8中的斯考尔，他本姓Lionheart，但是在上一代由于这个街道的“心”（heart）被无心怪偷走，他就改名Lion，继续在镇子上生活。）

除了利昂之外，FF7中的爱丽丝和希德也在那里。利昂对于三人的到来十分高兴。他告诉索拉，自从打败魔女之后，他们都在致力于重建工作中。他把重建委员会的会员证作为礼物送给三人。这时突然传来了怪物袭击的警报，大家跟随利昂一起向城壁广场赶去！

无形怪正在广场到处捣乱。这是十三机关的阴谋吗？众人向着捣乱的妖怪们冲了上去。把它们收拾掉之后，索拉打开了通向新的世界的门，众人决定去那些地方调查一下事情的起因。接下来的剧情出现分支，两条路线先走哪一支都可以。



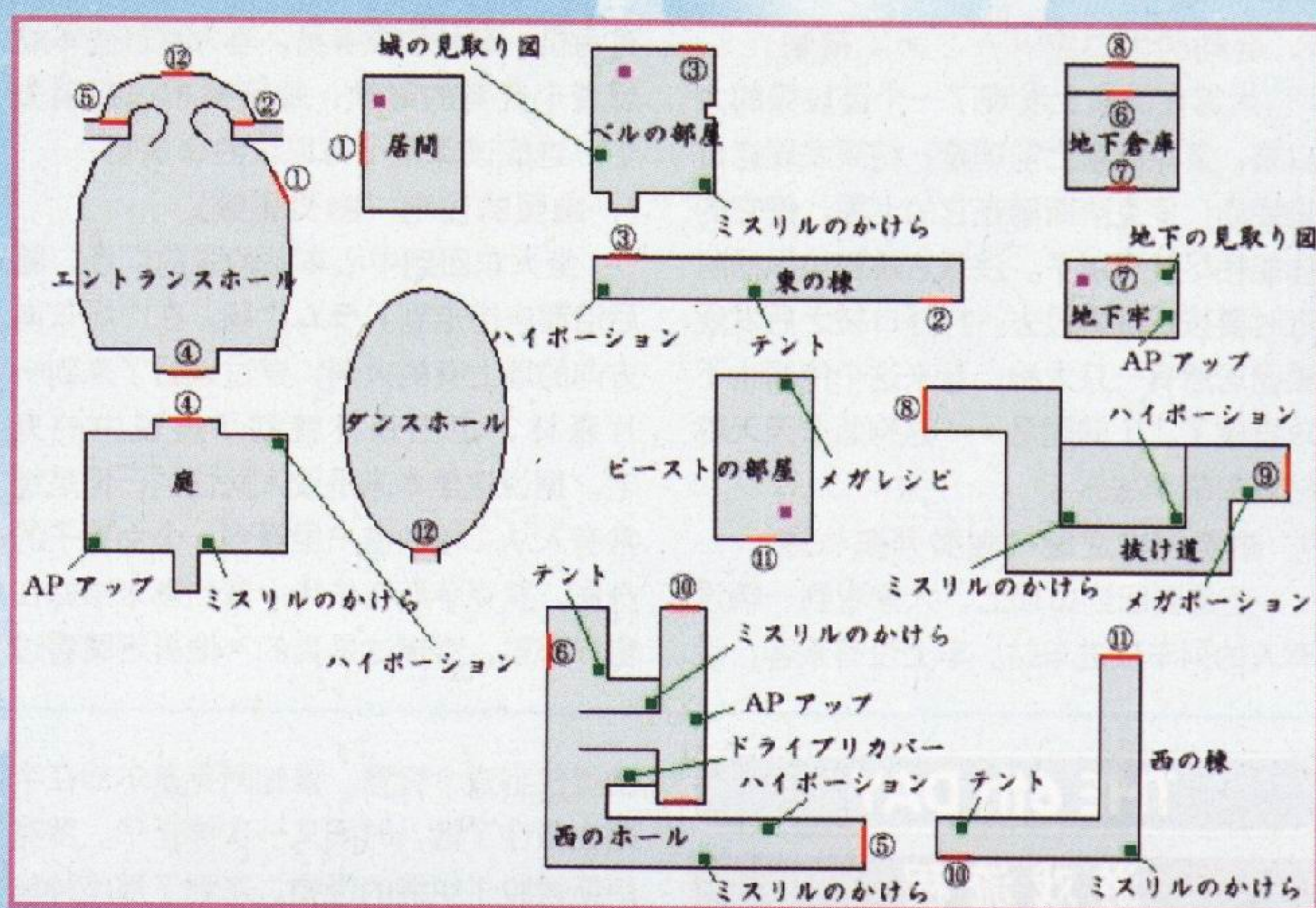
野兽城堡（ビーストキャッスル）

游戏流程

1. 在居间与ハートレス战斗。
2. 从エントランスホール经东の栋到达ベルの部屋。
3. 再回到エントランスホール，去往西のホール。
4. 小心地将柜子推开，进入地下仓库。
5. 与守门的怪物战斗。
6. 在地下牢遇到城堡的居民，发生剧情。
7. 经抜け道将路上的灯逐个点亮，到达西のホール和西の栋的ビーストの部屋。
8. 发生剧情，与ビースト战斗，随后他会成为同伴。
9. 回到ベルの部屋，发生剧情，ベル被掠走。
10. 回エントランスホール，进入ダンスホール。
11. 与BOSS战斗，随后问题解决，得到『ケアルエレメント』。

大家来到了野兽城堡，但是这里的主人——野兽（**ビースト**），似乎不认识大家了。没有办法，众人只好先在城堡东侧的房间里找到女主人贝尔（**ベル**），她告诉大家说野兽近来总是有点不对劲，请他们去看一看。但是野兽的房间不能通行，众人从西侧大厅中找到一个会说话的柜子，趁它打盹把它轻轻推开，来到地下仓库。这里果然有无心怪把守，干掉之后索拉打开了地下牢的大门，发现城堡的居民——茶壶、座钟和烛台都被野兽锁在了这里。在他们的带领下，索拉点亮沿途的灯火，最后来到了野兽的房间。他果然受到了黑衣人的挑拨，丧失了自己的正气。为了让他醒悟，索拉拔出了钥匙剑！

野兽恢复了意识，对自己的行为很后悔。他决定去找贝尔道歉，谁知当大家赶到贝尔的房间时，她已经被人掳走了。又是十三机关的人干的！众人急忙追赶到外面的大厅，看到贝尔在那里，还有一只巨大的无心怪。现在还犹豫什么呢？消灭这个怪物吧！



BOSS：ダークストーカー/ブラックゾーン



这个家伙的本领很平常，但是它会瞬间移动，变身后更会隐身，这么一来就显得很可恨了。所以要对付它必须活用R1的锁定功能。它的基本攻击方式是在柱子附近发波，然后会操纵吊灯向下砸。只要及时躲闪并且常按△键做出反击，如此往复即可将其体力耗尽。最后一击的时候必须用△键攻击，一定要注意。

龙之大地（ザ·ランド·オブ·ドラゴン）

游戏流程

1. 发生剧情，ムーラン加入队伍。
2. 与シャン队长谈话。
3. 完成3个任务，得到『APアップ』。
4. 从关所向山道前进。
5. 发生剧情，向村の洞窟前进。
6. 与ムーラン一起，和ハートレス战斗。
7. 回村，发生剧情。
8. 从尾根行进至山顶
9. ソラ1人与大群ハートレス战斗
10. 发生剧情，赶往宫殿前广场
11. 与ハートレス和シャン·ユー战斗。
12. 剧情后，得到『ヒドゥンドラゴン』。
13. 回到ホロウバスティオン

这里就是《花木兰》中描述的古代中国的世界。索拉一行在这里遇到了老朋友木须龙，它正准备和女扮男装的木兰去参军。匈奴族的单于（**シャン·ユー**）率领大批无心怪入侵中原，为了花家的荣誉，木兰决定代替自己年迈的父亲服役，她改名叫花平（什么名字……），和索拉他们一起踏上了从军的旅程。

众人来到了营地。负责管理军中事务的张队长（**シャン队长**）安排他们去完成三个任务。

◆敌を奇袭：将所有敌人（无心怪）全部击倒。注意画面中TENSION（士气）槽的消耗。打倒敌人后，会掉落一些有龙的标记的硬币，收集这些硬币可以恢复士气。这一要素在这个世界里很重要，一定要注意这一点。

◆敌を迎击：也是击退大量无心怪的袭击，只是这次没有士气槽的限制，只要把它们全部击倒就OK。

◆敌を搜索：在规定时间内，在营地中搜出8个无心怪。注意时间的消耗就可以很容易完成任务。

完成以上任务之后，张队长会下令大家越过山道向一个村子前进。单于就盘踞在那附近的山洞里。众人在前往村子的路上要一直杀敌保持士气。到达村子之后木兰认为应该趁单于不备奇袭他所在的山洞，大家赶到洞窟深处时却发现自己中了圈套，那里只有无心怪。众人杀退敌人后急忙赶回村子，却发现单于已经偷袭了那里，张队长也受了伤。没办法，迎击敌人的任务只好又由新入队的木兰和索拉他们去完成了。

单于带着无心怪，向索拉他们发动了铺天盖地的攻击。索拉只身同无心怪缠斗，聪明的木兰利用火箭射向山头制造了雪崩，把单于埋在了雪堆里。张队长十分赏识木兰的胆色，准备正式接收她为队员，可是木须龙一不小心说走了嘴，木兰的女儿身暴露了。队长感到自己遭受了欺骗，取消了木兰的队员资格。

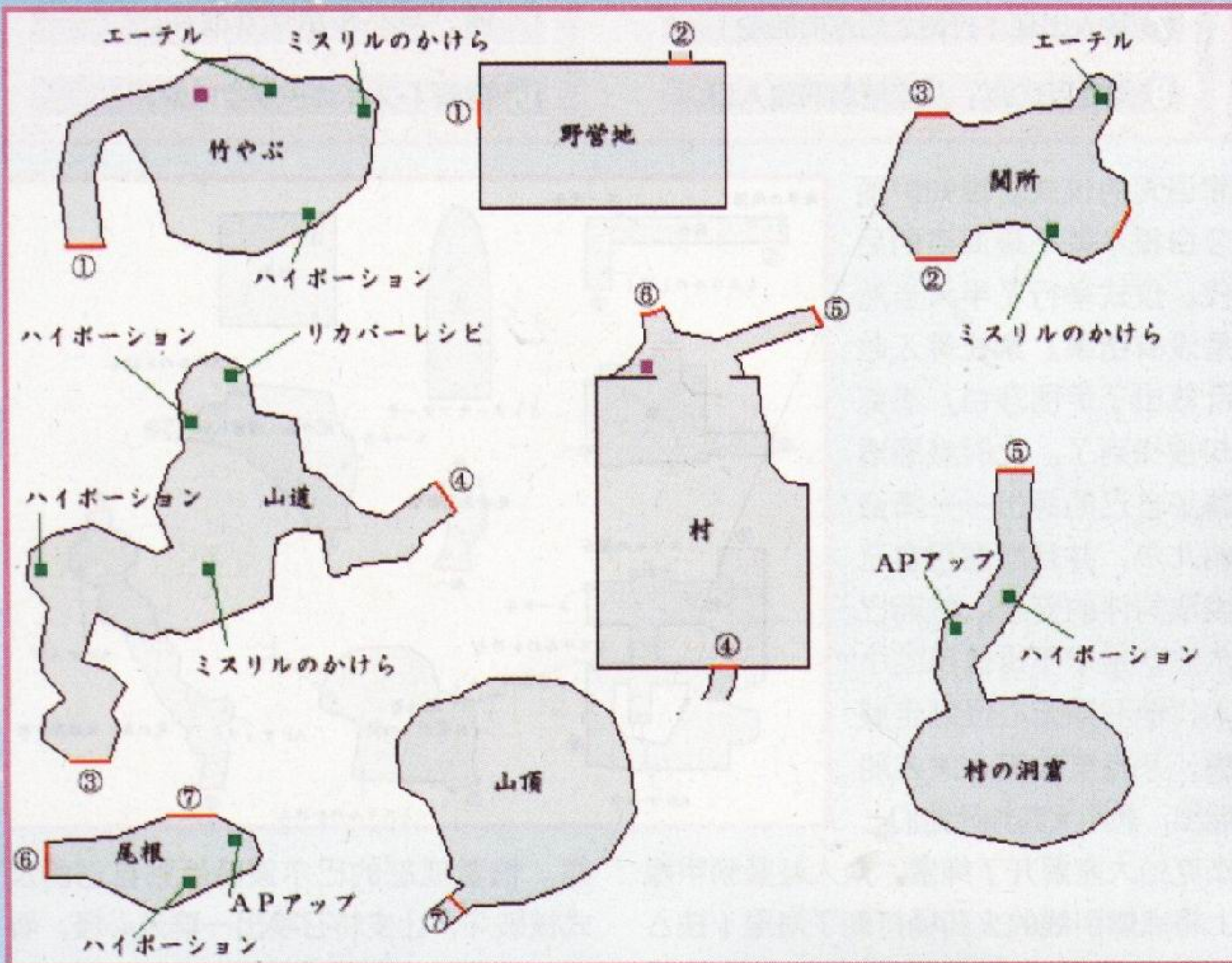
但是单于并没有死去，他重新召集自己的部下（还是一群无心怪），向王都发动了袭击。为了保护皇帝的安全，木兰和索拉火速赶到了宫殿前的广场。木兰和索拉救下皇帝，让张队长护送他回宫，自己则担负起断后的任务，和单于决一死战！

虽然木兰隐瞒了自己的身份，但是她拯救了自己的国家。皇帝和张队长对她勇敢的行为十分赞赏。

BOSS：シャン・ユー



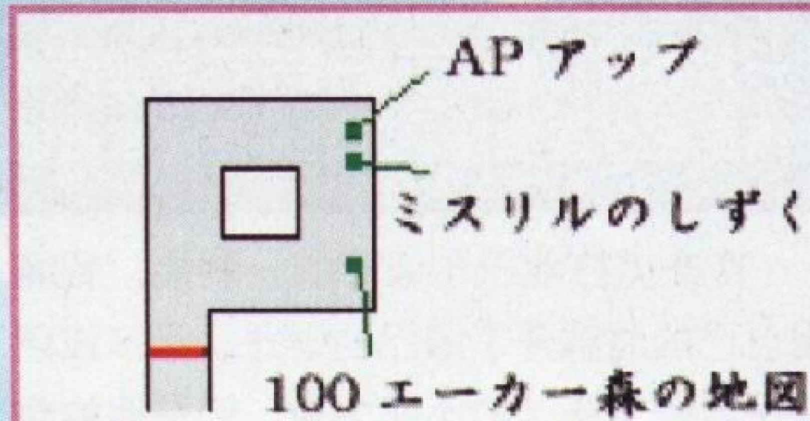
这家伙一开始带着杂兵杀向我方。必须先把周围的无心怪清除掉，然后再集中起来朝单于下手。注意他的鹰也会来袭击主人公，及时躲避并且还击就好了。将单于的体力削减到一定程度后他就会发狂，攻击力提升很多。此时需要多多利用联合攻击，以及按△键及时反击。几轮连携之后，不可一世的单于就往生极乐去了……



虚空城堡（二回目）

游戏流程

1. 发生剧情。与ドナルド等人对话后，进入100エーカーの森。
2. 与プー对话。
3. 剧情发生后，在マーリン家外与ハートレス战斗。
4. 重新回到100エーカーの森，再与プー对话。
5. 剧情之后得到『ベースボールチャーム』。

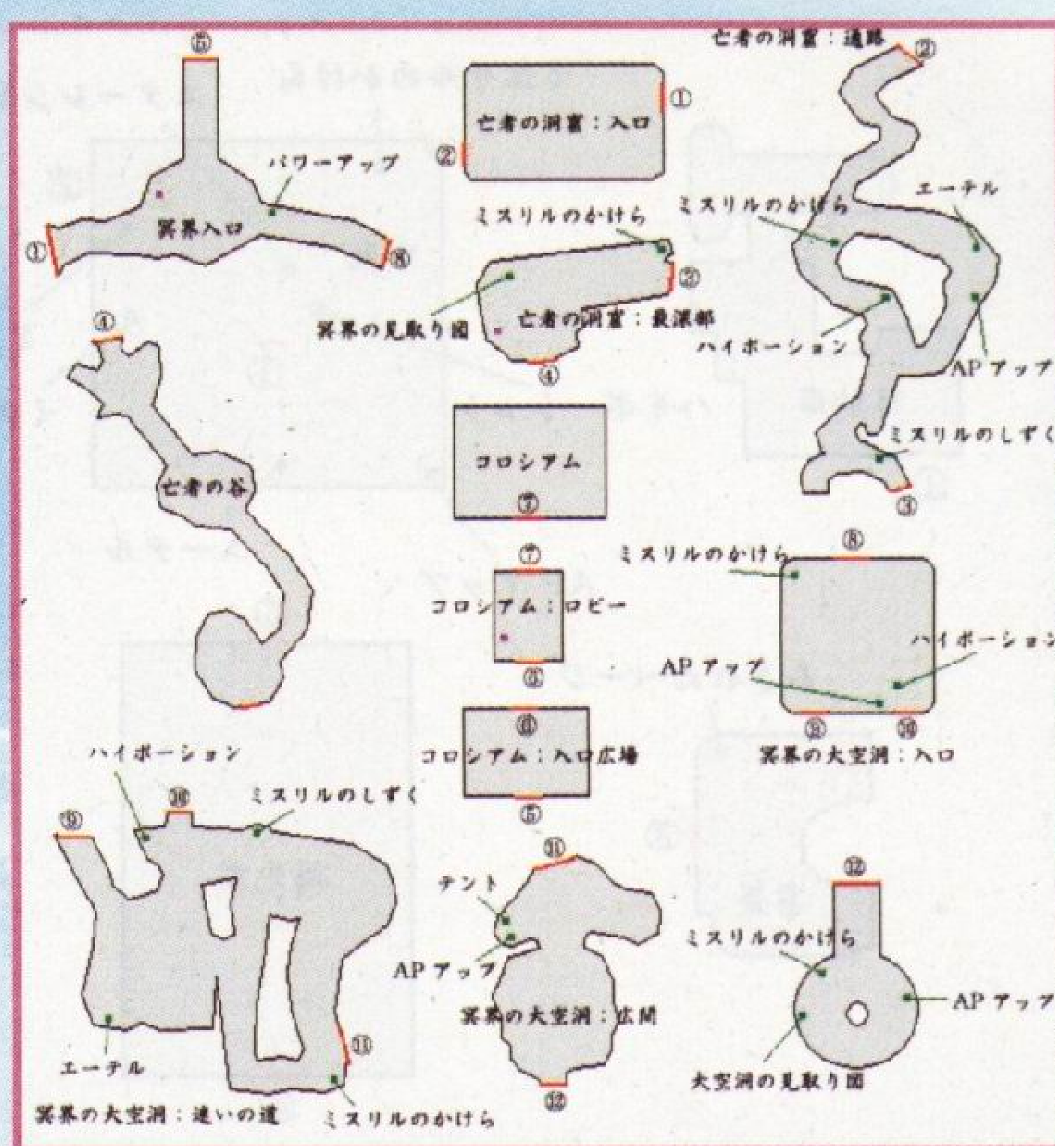


当众人赶回虚空城堡的时候，发现马林的家被无心怪偷袭了。好在马林没什么事，唐纳德从马林那里得到一本名为《百亩森林》（100エーカーの森）的书，里面是小熊维尼（プー）的世界。谁知无心怪又来偷袭了。他们要抢走这本书，索拉等人奋力将书夺回。但是再进到书中时，维尼却不认识他们了。原来这本书中的许多页都被无心怪撕掉了。没有办法，以后找到了残缺的书页再回来看看吧。

奥林匹斯竞技场

游戏流程

1. 发生剧情，与メガラ对话。
2. 进入亡者の洞窟，路线依次为：入口→通路→最深部→亡者の谷。
3. 发生剧情，アーロン成为同伴。
4. 从亡者の谷脱出，回到亡者の洞窟的入口。
5. 与アーロン一同迎战ケルベロス。
6. 到达コロシアム入口广场。
7. 发生剧情后，与フィル对话，接受2种训练。
8. メガラ被绑架，与ヘラクレス对话。
9. 从冥界入口进入冥界の大空洞，在大厅内与敌人交战。
10. 得到『オリンポスストーン』、『里アンセムレポート5』。
11. 前往封印の间。
12. 一边保护メガラ一边与ピート战斗。
13. 剧情后和ヘラクレス一起与ピート战斗。
14. 胜利后得到『ヒーローズクレスト』。
15. 前往ディズニーキャッスル。



这里是英雄赫拉克里斯活跃的竞技场，在上一代中，索拉在这里同赫拉克里斯一起挫败了冥王哈迪斯的阴谋。现在哈迪斯依然每天派怪物来袭扰竞技场，而赫拉克里斯每次都把怪物打败，保持着常胜英雄的形象。索拉一行赶到了冥界的入口，发现一名女子正被无心怪骚扰，于是上前帮她解围。这个女子叫梅格（**メガラ**），是赫拉克里斯的女朋友。索拉断定哈迪斯有新的阴谋，于是决定到冥界的深处找他算账。

果不其然，哈迪斯仍然在策划着新的阴谋。他召唤出冥界中最优秀的战士，希望让他去打败赫拉克里斯。不过他找错了人，这个人不很和他合作，并且要依靠自己的力量离开这里……他叫奥龙，是来自FFX中的那位孤高的战士。

索拉和奥龙一起闯到冥界的入口，却被三头地狱犬——格路卑罗斯（**ケルベロス**）拦住去路……

BOSS：ケルベロス



这次由索拉和奥龙两人迎战。它的弱点在头部，但是正面攻击容易被它反击，所以还是从侧面接近比较好。此外依然要活用连携和△键反击，很快就可以将其击败。

逃出冥界的索拉来到了竞技场。赫拉克里斯迎接了他们，并且让索拉接受试练。谁知道训练结束之后梅格被绑架了，大家沿着原先被封印的道路追到了冥界大空洞的封印之间。罪魁祸首果然是皮特，这家伙利用哈迪斯布下的结界向大家挑衅。众人只好保护着梅格与之交战。不久之后赫拉克里斯赶来，大家合力打败了皮特，回到了竞技场。谁知那里已经被哈迪斯派去的九头恶龙修多拉（**ヒュドラ**）破坏得一片狼藉。索拉和他的伙伴们接受了对付修多拉的任务。

BOSS：ヒュドラ

这是一场恶战。因为只能打它的头才能给它伤害，而且它的防御力还很高。当它把头扎到地下的时候，会有3个头从不同的地方钻出来。这时要不失时机地加以攻击。随后跳到它的背上，按△键配合攻击，可以对它造成巨大伤害。



虽然妖怪被消灭了，但是赫拉克里斯因为怀疑自己的能力而心灰意冷，索拉安慰了他几句之后，用钥匙剑打开了通向新世界的门。就在这个时候，伙伴们收到米妮王妃发来的消息。大家急忙赶往迪斯尼城堡，不知道那里发生了什么事情。是无心怪作乱，还是十三机关的阴谋？

迪斯尼城堡（ディズニーキャッスル）

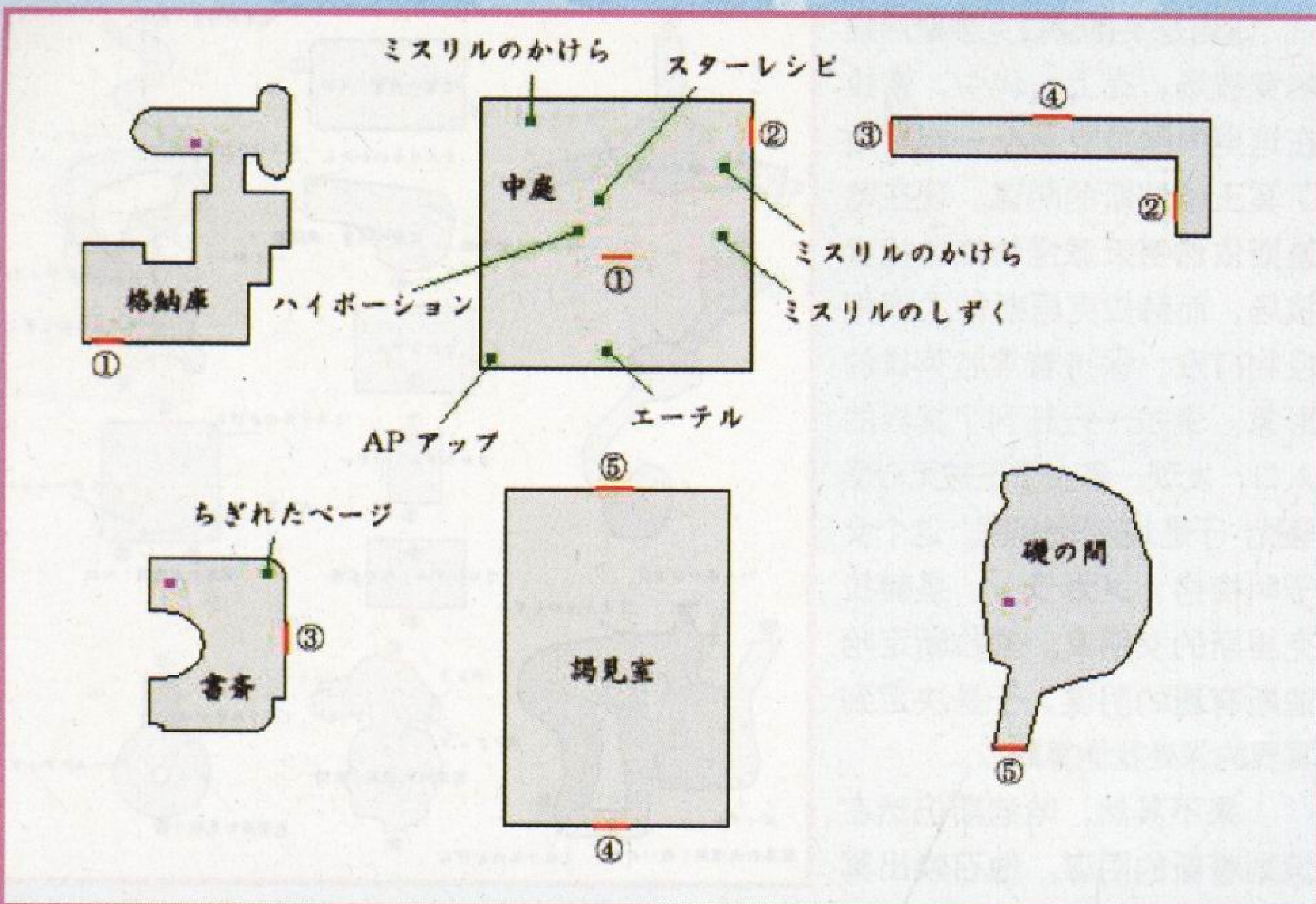
游戏流程

1. 发生剧情，经中庭、廊下前往书斋。
2. 与ミニー会话。
3. 保护ミニー到达谒见室。
4. 再保护ミニー到达王座。
5. 前往础の间。
6. 剧情后，前往ホロウバスティオン。
7. 随后前往タイムレス・リバー。

首先用积木船打开新的通路，即可到达迪斯尼城堡。谁料这里都被无心怪占据了。三人慌忙赶往米妮王妃所在的书斋，幸好王妃平安无事。这时索拉需要自己保护她到达谒见之间的王座前。玩家需要一边清理敌人一边按△键召唤王妃前进。注意保护她的安全，强敌出现时可以按△键发动连携技将其击退。

众人跟随王妃到达了础之间。这里被魔女施了法术，出现了一个奇怪的水晶球。米妮将几张残页交给了索拉，这是无心怪从《百亩森林》中撕下的。大家拿着书页赶回了虚空城堡，随后又出发了。

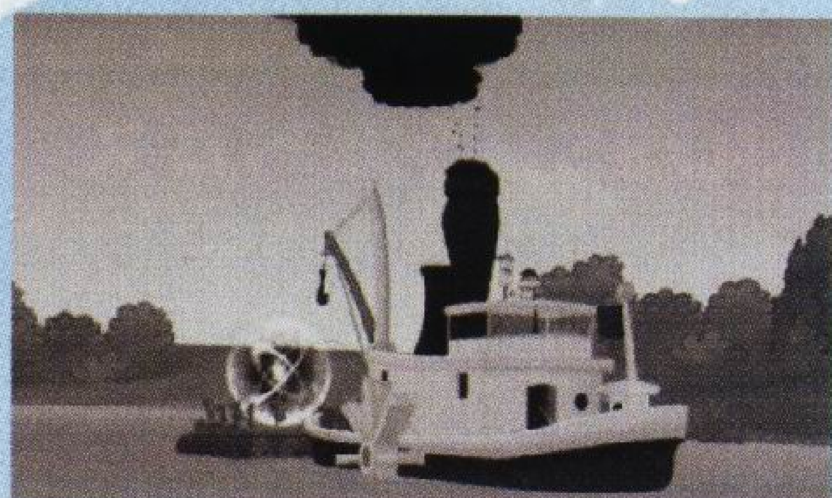




时空之河（タイムレス・リバー）

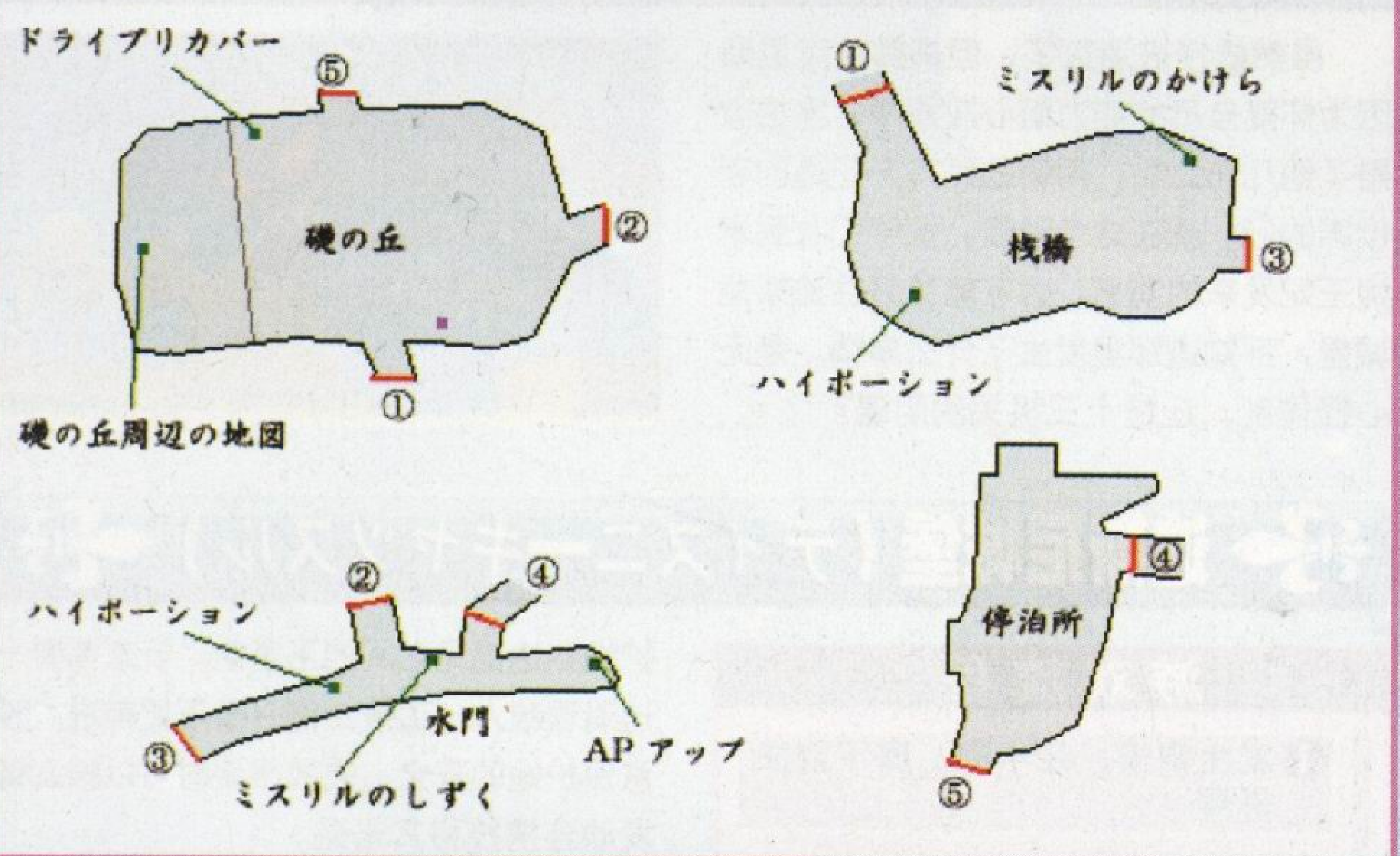
游戏流程

1. 前往栈桥。
2. 剧情发生后，与ピート战斗。
3. 前往础の丘。
4. 前往ミッキーの家（最右边的窗户）
5. 剧情发生后，，前往火灾现场（右数第2个窗户）、摩天楼（最左边的窗户）和ガリバータウン（左数第2个窗户）
6. 得到『时の窗の地图』。
7. 前往水门，剧情发生后，与ピート战斗。
8. 前往停泊所，再次与ピート战斗
9. 得到『モノクローム』、『ウイズダムフォーム』。



这里是传说中的时空之河。索拉他们回到了1929年《蒸汽船威利》的世界中，变成了和当年的动画里一样的黑白角色。不料三人刚到这里就遇上了老对头皮特，二话不说就动起手来。但是他们后来发现这个皮特并不是那个四处挑拨离间的坏蛋。而且他的汽船也被偷了。难道说犯人另有其人?

经过调查镇子中心的几个窗户，大家找到了真正的犯人：其实犯人还是皮特，只不过这个皮特是从现代世界来到这个时代的。索拉打败坏皮特，夺回了水晶球。



皇家海港（ポート・ロイヤル）

这里是《加勒比海盗》的世界。索拉在这里又碰到了皮特，他和海盗巴尔波萨（**バルボッサ**）勾结，似乎在酝酿着什么阴谋。巴尔波萨和他的手下都是受到诅咒的僵尸人，在月光下会变成不死系的怪物，不惧怕物理攻击。对他们要用魔法才有效。

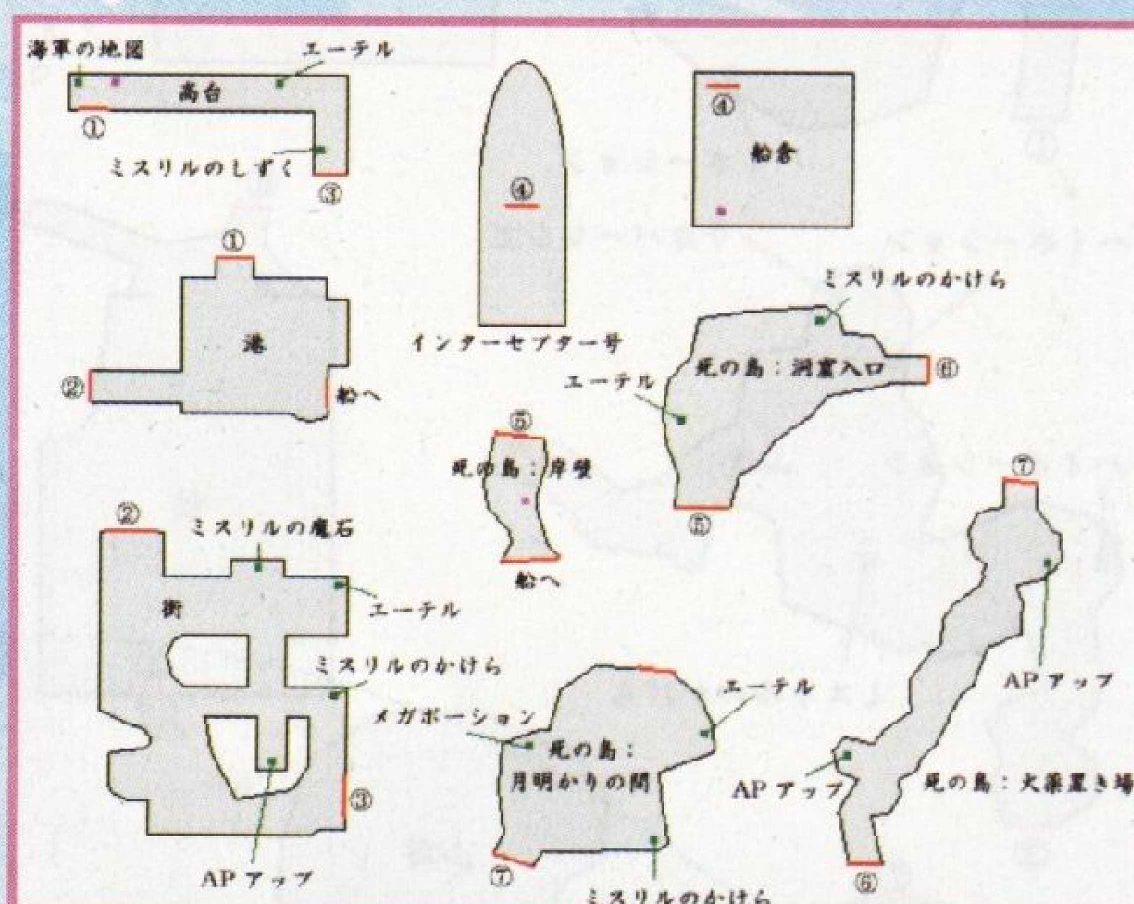
这里的街道也被无心怪占据了。此时总督的女儿伊丽莎白（**イリサベス**）被巴尔波萨抢走，索拉遇到了她的男友（？）威廉・特纳（**ウィル・ターナー**）和海盗杰克・斯帕罗，大家决定一起出海营救，于是就"借"走了海军的战舰"拦截者"（**インターセプター**）号。

大家击退了拦路的僵尸海盗，来到了死之岛。

巴尔波萨绑架伊丽莎白的目的是得到她佩戴的海盗金币，并且用她的血完成解除诅咒的仪式。谁知伊丽莎白根本就不是海盗的后代，仪式举行了半天当然是没有结果。索拉等人趁乱救出了伊丽莎白，杰克却被抓到了。此时威廉透露了自己的身份——海盗的儿子，并且愿意用自己换取同伴的安全。然而巴尔波萨是个不讲信用的小人，他利用无心怪绑走威廉，又将索拉等人关在船舱里，想用火药炸死他们。杰克给大家解开了绳索，众人赶紧到甲板上将点燃引线的火药桶打到了海里（按△键）。随后大家赶往死之岛去拯救威廉。恼羞成怒的巴尔波萨看到自己的仪式被破坏，让皮特召唤出一群无心怪，看来一场恶战在所难免!

游戏流程

1. 发生剧情，进入港口。
2. 与海贼战斗。
3. 随后到街上，与ハートレス战斗。
4. ジャック・スパロウ成为同伴。
5. 搭乘インターセプター号。
6. 与ジャック对话，前往ブラックパール号。
7. 敌人出现（打倒之后逃向船舱）。
8. 到达死の岛：从岸壁到洞窟入口。
9. 发生剧情，与敌人交战（坚持1分钟）。
10. 得到『死の岛の地图』。
11. 与ウイル对话，出航。
12. 敌人出现，守护金币并歼灭敌人。
13. 发生剧情，全体被俘。
14. 在一定时间内将火药桶全部破坏。
15. 回到死の岛，进入月明かりの间，与バルボッサ战斗。
16. 得到『フォローザウインド』。



BOSS：バルボッサ

除了要用魔法攻击之外，还要注意捣乱的无心怪。这种小怪物会使周围变得一片黑暗，此时不好确定巴尔波萨的行踪，必须及时将小怪物干掉才行。与杰克配合连携技，以及多用雷系魔法攻击，可以较快地将他击败。

在杰克打败巴尔波萨的一刹那，威廉用自己的血解开了僵尸的诅咒。巴尔波萨终于告别了痛苦的不死之身，但是他的命也到了尽头……随后索拉打开了另外一道大门，三人和杰克等人告别，继续他们的冒险旅程。

阿格拉巴（アグラバー）

游戏流程

1. 与ハートレス战斗。
2. 得到『アグラバーの地图』。
3. 前往王宫然后到アグラバー市街。
4. 剧情发生后，アラジン成为同伴。
5. 前往商人の店。
6. 经バザール到城壁の外。
7. 在魔法の洞窟入口发生剧情。
8. 前往巨像の谷→守护像の住处。
9. 保护アブー将宝石放在守护像处。
10. 进入试练の间。
11. 调查看板，与敌人战斗。
12. 进入宝物库。
13. 与ハートレス战斗。
14. 剧情发生后，追踪商人和ピート至王宫前。
15. 与ハートレス战斗。
16. 得到『ランプチャーム』。

索拉回到了《阿拉丁》的世界。自从一年前奸相贾方被封印在神灯中之后，这里一直很平安，但是最近也出现不少无心怪。索拉他们碰到了贾方的宠物鹦鹉亚格（**イアーゴ**），这家伙说自己已经改邪归正了，就暂且相信它吧。大家到王宫见过茉莉公主（**ジャスミン**）之后，在城外找到了阿拉丁（**アラジン**）和他的猴子阿布（**アブー**）。亚格突然说它发现封印贾方的神灯在商人那里，一旦它被坏人拿到的话后果将不堪设想。于是众人决定去找商人要还神灯。

商人提出要拿一件宝物交换，为了不惊动王宫里的人，阿拉丁决定去藏宝洞窟找一件宝贝给商人。大家来到洞窟，看到一颗悬浮在空中的宝石。此时洞窟内的那神被惊醒了，索拉保护阿布将宝石安放在神像上，宝库的门打开了。里面是试练之间，众人在这里打败了许多无心怪之后在宝库深处拿到一件宝贝。谁知正当大家准备去找商人时，却发现皮特抢走了神灯。没有办法，众人只好一直追着皮特来到王宫前。恼羞成怒的皮特放出了两只巨大的无心怪，向索拉他们袭来!

BOSS：ブギー

一开始不能伤害到他，必须把传送带上掉下来的箱子按△键打上去，打过一定数量的箱子之后他就会从上面掉下来。然后围住狂殴之就可以了。注意不要被传送带送到尽头的刺板上，另外如果他变换了自己的位置，则需要到相应的传送带上才能打到他。反复坚持几轮下来他就OVER了。

布基又一次被索拉和杰克联手消灭了，杰克得到了圣诞老人的认可，而索拉则前往另一个世界继续寻找米奇和利克的旅程。

BOSS：ブリザードロード&ボルケーノロード

这两个家伙在空中飘来飘去，必须跳起攻击。注意蓝色的敌人会把我方同伴冻住，红色的会在地上留下火焰，小心不要烫伤。对这两个属性十分明显的敌人，只要用相反属性的魔法加以攻击即可。注意多使用连携技。另外在这两个BOSS发动属性攻击的瞬间按△键可以挑起一个扔向另一个，真是一举两得的攻击方法。

万圣节之镇（ハロウィンタウン）

游戏流程

1. 发生剧情，ジャック成为同伴。
2. 前往ギロチン广场。
3. 与ハートレス战斗。
4. 经墓场到达ヒンターランド。
5. 调查圣诞树，前往街外れの丘。
6. 经クリスマス通り到サンタの部屋。
7. 前往おもちゃ工场。
8. 回到墓场，到スパイラルヒル。
9. 与ハートレス战斗。
10. 再回到おもちゃ工场。
11. 与ブギー战斗。
12. 得到『マグネエレメント』。

打败无心怪之后，灯神吉尼回到了阿格拉巴。众人告别了阿拉丁，向新的世界行进。

这里是《圣诞惊魂夜》的世界，由于这里是万圣节（鬼节）的发源地，一切都是阴森恐怖的样子，连索拉一行三人也变成了僵尸。他们遇到了老朋友，骷髅人杰克·斯凯雷顿（**ジャック·スケリトン**）。他想让圣诞老人把圣诞节带到这个鬼镇上来，于是是众人和他一起到了圣诞老人的家。谁知那里突然来了几个不速之客，杰克认出他们，原来是镇子上的三个小鬼（**ショック、ロック、バレル**），大家只好先去把他们三个抓来，送到圣诞老人这里。众人在墓场附近的螺旋山坡（**スパイラルヒル**）找到了这三个小鬼，不料他们变成了一个巨大的怪物。原来这是魔女安排的阴谋只好先把他们打倒再说了。随后众人赶到了圣诞老人家后院的玩具工场。复活后的麻袋怪布基（**ブギー**）绑架了圣诞老人，并且向索拉等人发出了挑衅。工场的生产线在他的操纵下变成了杀人的机器。

荣耀的大地（プライド·ランド）

游戏流程

1. 发生剧情，与ハートレス战斗。
2. 经サバンナ到プライド·ロック。
3. 发生剧情，经サバンナ到ヌーの谷。
4. 习得アビリティ「ダッシュ」。
5. 经荒地、ジャングル到オアシス。
6. 剧情发生后，鼓励シンバ。
7. 得到『サークルオブライフ』。
8. 经ジャングル、荒地、ヌーの谷、サバンナ到プライド·ロック。
9. 剧情发生后，与ハイエナ战斗，随后与スカー战斗。
10. 得到『ファイアエレメント』。

大家来到了《狮子王》的世界中。索拉变成了一只小狮子。（用剑的时候把剑叼在嘴里，好可爱的样子~）不用说，这里也被无心怪占据了。众人（？）看到一只雌狮被无心怪纠缠，立刻帮她解了围。她叫娜拉（**ナラ**），是住在附近的狮子。自从前任狮子王木法沙（**ムファサ**）逝世后，他的弟弟刀疤（**スカ**）继承王位，但是由于天灾和鬣狗的袭扰，这里发生了食物危机。娜拉希望能够找到一个厉害的人物打倒刀疤，她看到索拉的身手，认为他应该是个不错的角色。

大家和娜拉一起来到了狮子们居住的荣耀之峰（**プライド·ロック**），但是狮群中的魔法长老认为索拉没有做大王的资质，并提到了木法沙大王的儿子辛巴（**シンバ**）。索拉想到一年前曾经和他相识，于是带着娜拉前往辛巴居住的地方。

大家很快找到了辛巴，但是他已经不想再回去了。就在当晚，前任狮子王木法沙的灵魂突然出现，并且鼓励儿子夺回王位。在众人的鼓励下，辛巴决定和大家一起回到自己出生的地方。

不料刀疤早就和皮特勾结起来了。他对于辛巴的到来十分惊异。但是很快又使出毒计，妄图置辛巴于死地。辛巴得知刀疤就是谋害自己父亲的凶手，登时心生无穷怒火，奋力将刀疤打下了山崖。

大家没想到的是，皮特把垂死的刀疤变成了无心怪。面对比刚才还强大的对手，辛巴的斗志再一次燃烧了起来……

BOSS：スカー

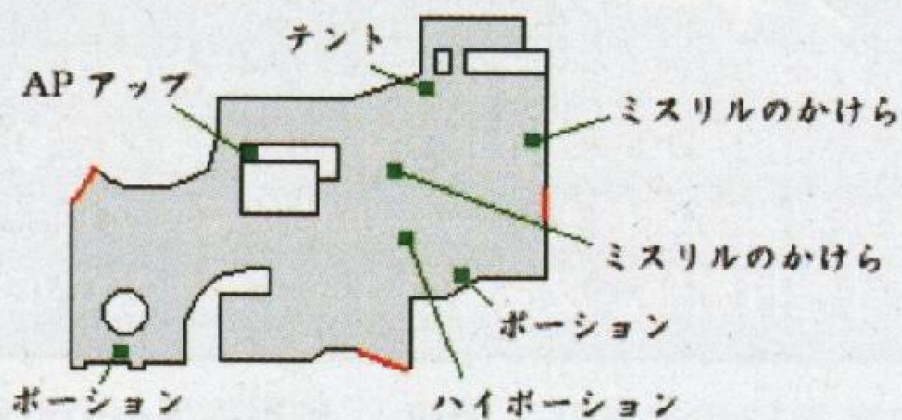
刀疤在变身之后威力增大了很多，速度也十分快。必须让索拉和辛巴活用连携技对付它。不知道是不是因为怨念作祟，它会一直追着辛巴打，所以可以趁机从他的后方包抄他，随后借助合体攻击，一举拿下。

晨光镇（二回目）

游戏流程

1. 发生剧情，赶往空き地。
2. 与ノーバディ战斗。
3. 经商店街、驿前通り到驿前广场。
4. 发生剧情，得到『约束のお守り』。

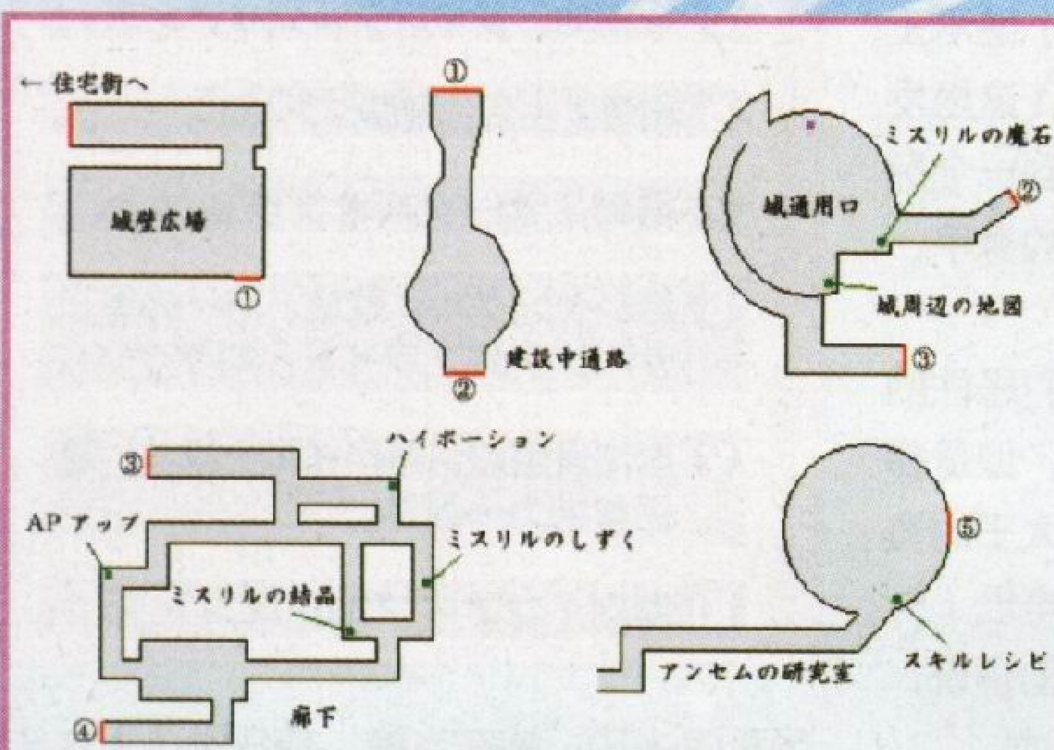
大家告别了成为新的狮子王的辛巴，回到了晨光镇。索拉在这里打听到凯莉的消息。她曾经和米奇的爱犬普鲁托一起到过这里，但是被一个叫阿克塞尔的黑衣人掳走了。这时有不祥的预感从虚空城堡传来，众人向那里赶去。



虚空城堡（三回目）

游戏流程

1. 经商店街至住宅街。
2. 与クラウド对话。
3. 前往マーリンの家。
4. 剧情发生后，经住宅街、城壁广场、建设中通路，到城通用口。
5. 与エアリス对话。
6. 从廊下到アンセムの研究室。
7. 与ティファ、レオン对话。
8. 剧情发生后，前往スペース・パラノイド。



虚空城堡被一层黑雾包围着，看来魔女又在那里策划着什么新的阴谋。大家赶到那里之后遇到了FFVII中的克劳德，他似乎一直在寻找自己的老对头萨菲罗斯，暂时不管他了。和艾莉丝交谈后，大家赶往城堡的中心部位。那里是贤者安塞姆的研究室，蒂法和利昂也在那里。这位科学家有什么秘密呢？

电子空间（スペース・パラノイド）

游戏流程

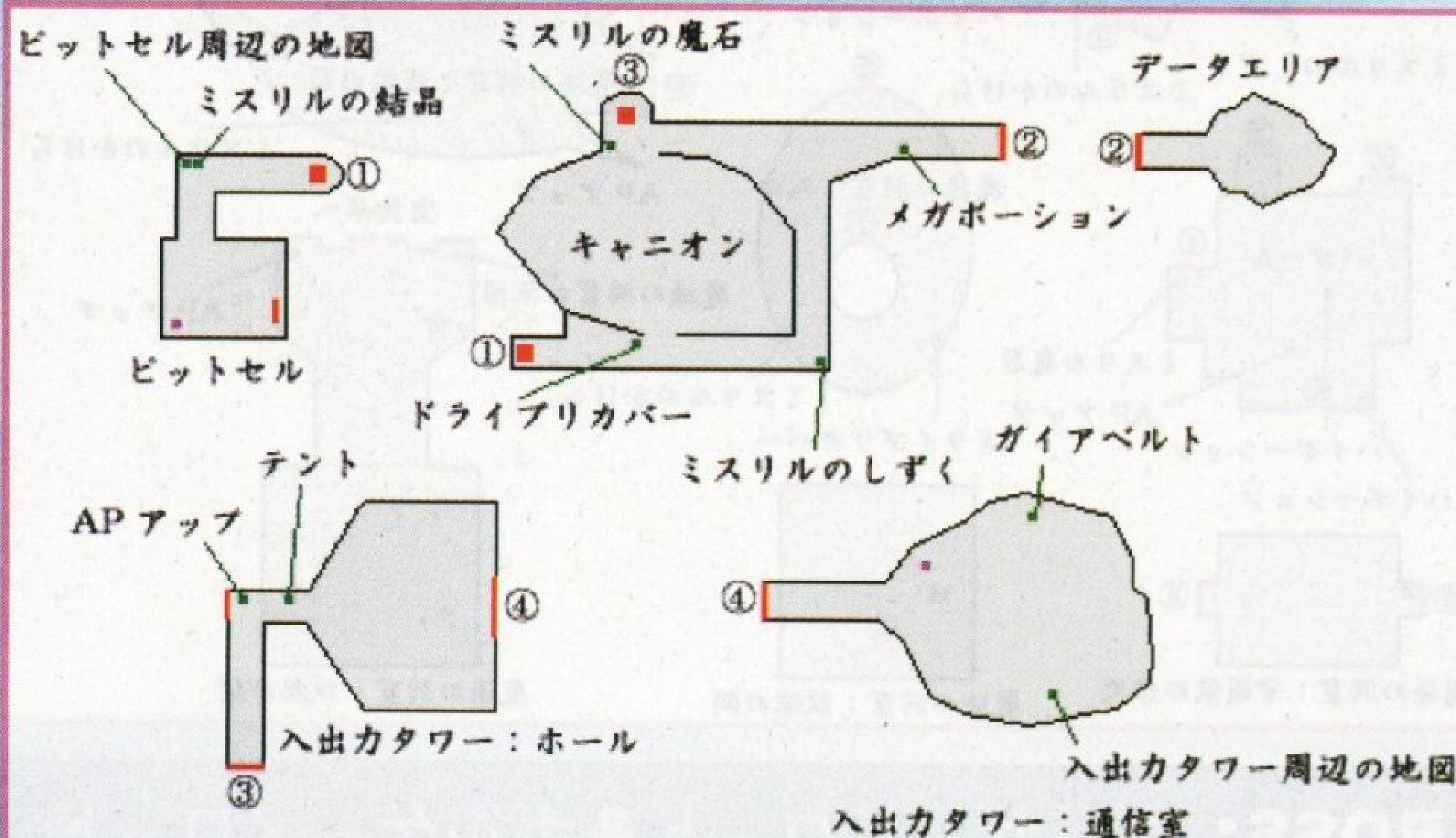
1. 前往ピットセル。
2. 打开之后前往フリーズ。
3. 剧情发生后，トロン成为同伴。
4. 前往キャニオン。
5. 取得エナジーコア的认证。
6. 回到ピットセル。
7. 进入アンセムの研究室。
8. 剧情发生后，调查墙壁上的文字。
9. 从ミッキー那里得到『マスターフォーム』。
10. 回到ピットセル，进行mini游戏。
11. 经キャニオン到データエリア。
12. 打开计算机，从入出カタワー、ホール到通信室。
13. 剧情战，习得トロンがアビリティを一得。
14. 在ホール与BOSS战斗。
15. 回到アンセムの研究室，得到『フォトンデバッカー』。
16. 打开计算机，剧情发生后，在城通用口、建设中通路与ハートレス、ノーバディ战斗
17. 回到城壁广场，与デミックス战斗。
18. 剧情发生后，グーフィ一离队。
19. 分别和ユフィ、レオン、ティファ、クラウド一起，和ハートレス战斗。
20. 得到『ケアルエレメント』。
21. グーフィー归队，前往大溪谷。
22. 与杂兵战后，得到『里アンセムレポート1』。
23. 剧情后得到『アイス』、『しゃしん』。

唐纳德不小心误操作了研究室的计算机，众人被吸到了计算机里面。他们遇到一个叫托隆（**トロン**）的电子人，他原来是计算机内部的程序。为了解开这里的电子锁，他和大家一起来到电子峡谷（**キャニオン**）打开了计算机的认证开关。大家回到了现实世界，正好遇见了悄悄潜入的米奇国王。他看了这里的资料之后对大家说，在一年前被索拉封印的那个银发人并不是学者安塞姆。难道说十三机关不是他创立的组织？

众人又一次进入了电子空间，在托隆的协助下消灭了潜伏在里面的怪物，解除了破坏虚空城堡的装置。在城外，魔女的无心怪与十三机关的无形怪正在进行狗咬狗的厮斗，街上的伙伴们都投入了战斗中。索拉等人不顾米奇的劝阻，也投身到保卫这座城镇的战斗里。大家消灭了不少无心怪和无形怪，来到了城壁的入口。在那里等待着他们的，是十三机关的迪米克斯，他曾经和主人公多次见面，只是未曾交手。他拿着吉他弹奏起水的乐章。只是音乐中似乎充满了杀气。不知他的实力究竟如何呢？

BOSS：デミックス

和这家伙交手之初就必须在40秒内消灭他的50个分身。算一算时间还是很紧的。如果利用连携技中的**ワイルドダンス**的话可以节省许多时间。另外抓好时间差按△键可以抢起敌人打。这样的话可以取得不错的效果。此外他的属性是水，用雷系的魔法攻击比较方便。



其后在伙伴们的帮助下，索拉一行披荆斩棘奔向前方。（这之前高菲因为被陨石砸中而不幸“壮烈牺牲”，结果后来又归队了，让大家白为他悲伤了一场。）众人在大溪谷遇到了铺天盖地的无心怪，索拉一人要单挑1000个怪物，一场“王国无双”的好戏就要上演了。只要按△键抓住那种柱形的怪物再连打△键就可以利用它的光束秒杀N多敌人（相当于放无双吧），而且这里没什么时间限制，这场杀戮大约在5分钟左右就可以结束。

索拉跟随另一个黑衣人到了黑暗的世界里。他在那里得到了一张罗克萨斯的照片，还有一支冰棒。这意味着什么？

龙之大地（二回目）

游戏流程

1. 从尾根到山顶。
2. 与神秘男子战斗。
3. 经村、山道、关所到宫殿前广场。
4. 与ハートレス战斗。
5. 经宫殿入口到廊下。
6. 与ノーバディ战斗。
7. 进入王座の间。
8. 回到宫殿入口。
9. 与BOSS战斗。

十三机关的人来到了这里，并且施放了许多无形怪。索拉帮助木兰和张队长保护了皇帝的安全。据皇帝说，来这里的黑衣人和利克很像。这是怎么回事？

野兽城堡（二回目）

游戏流程

1. 与ビースト对话。
2. 在ダンスホール与ノーバディ战斗。
3. 经西のホール、西の栋到ビーストの部屋。
4. 剧情发生后，再前往ビーストの部屋，说得ビースト。
5. 得到『ランブリングローズ』、『城外の见取り图』。
6. 在エントランスホール与ノーバディ战斗。
7. 经庭到桥附近。
8. 与ザルディン战斗。
9. 得到『里アンセムレポート4』。

十三机关的萨尔丁（**ザルディン**）夺走了野兽的变身蔷薇。索拉等人协助野兽王子，夺回被抢走的宝物，打败敌人，而且要成功地保护贝尔。

皇家海港（二回目）

游戏流程

1. 前往港口，ジャック・スパロウ成为同伴。
2. 与海贼战斗。
3. 到达ブラックパール号。
4. 与ジャック・スパロウ对话，去往死の岛。
5. 途中遭袭，与ハートレス战斗。
6. 从船舱到がれきの道。
7. 与ノーバディ战斗，得到『咒われた金货』、『船の墓场の地图』。
8. 与ジャック・スパロウ对话，前往船の墓场。
9. 与ノーバディ战斗后，得到金货。

10. 在がれきの道与ノーバディ战斗，得到金货。
11. 回到死の岛。
12. 与ノーバディ战斗，得到金货。
13. 回到ポート・ロイヤル。
14. 与ハートレス战斗。
15. 得到『里アンセムレポート6』。

十三机关的人劫持了威廉乘坐的“拦截者”号，并且抢走了海盗的金币。杰克和索拉需要夺还这些诅咒的金币，并且把它们彻底掩埋起来。

奥林匹斯竞技场（二回目）

游戏流程

1. 剧情后，与接待员对话，和ハートレス战斗。
2. 再与接待员对话，和ハートレス战斗（半决赛）。
3. 前往亡者の洞窟：入口。
4. 剧情发生后，在冥界入口和アーロン对话。
5. 沿原路前往ハデスの间，得到『アーロンの人形』。
6. 与ノーバディ战斗，随后返回冥界入口。
7. 再与接待员对话，前去帮助ヘラクレス。
8. アーロン成为同伴，与ハデス战斗。
9. 剧情发生后，与ヘラクレスと一起迎战ハデス。
10. 得到『ガーディアンソウル』。

贼心不死的哈迪斯准备继续派遣怪兽袭击奥林匹斯竞技场。众人会同赫拉克里斯、奥龙等人一起来到了冥界深处，准备和哈迪斯清算一下旧账。

阿格拉巴（二回目）

游戏流程

1. 剧情发生后，アラジン成为同伴。
2. 经アグラバー市街、バザール、城壁の外到废墟。
3. 追踪ジャファーの影子。
4. 与ハートレス战斗后，继续追踪。
5. 在废墟の塔のてっぺん附近，和ハートレス战斗。
6. 调查モニュメント。
7. ヒントを元にモニュメントにそれぞれ魔法を放つ。
8. 在限制时间内进入废墟的一室。
9. 向里走，发生剧情，随后从废墟脱出。
10. 经バザール到アグラバー市街。
11. 与商人对话，来到王宫前。
12. 与ジャファー战斗。
13. 得到『ウィッシーズランプ』。

邪恶的贾方原本被封印在神灯里，但是在阿格拉巴城附近出现了他的踪迹。索拉与阿拉丁一起前去调查这一事件，并且要把脱逃的贾方重新捉回来。

万圣节之镇（二回目）ハロウインタウン

游戏流程

1. 剧情发生后，ジャック成为同伴。
2. 在おもちゃ工场：经配送エリア到捆包エリア。
6. 得到『プレゼント』。
7. 在捆包エリア和小人对话。
8. 剧情发生后，得到『おとりのプレゼント』。
3. 与ショック、ロック、バレル战斗。
4. 经クリスマス通り、町外れの丘、ヒンターランド、墓场到ギロチン广场。
5. 与ハートレス战斗。
9. 与サンタに对话后，和实验体战斗。
10. 得到『ホーリーパンプキン』。

荣耀的大地（二回目）

游戏流程

1. 在王の间发生剧情。
2. シンバ成为伙伴，ソラ习得ダッシュインパクト。
3. 经プライド・ロック到岩穴。
4. 与ラフィキ对话。
5. 经サバンナ到象の墓场。
6. 与ハイエナ战斗。
7. 经サバンナ、ヌーの谷、荒地到达ジャングル。
8. 发生剧情，前往オアシス。
9. 使用プライド・ロック发生剧情，前往サバンナ。
10. 与ボス战斗。



虚空城堡（4回目）



游戏流程

1. 在住宅街与ハートレス战斗。
2. 经城壁广场、建设中通路、城通用口、廊下到アンセムの研究室。
3. 与レオン对话。
4. 『スリーピングライオン』。
5. 操纵计算机后，前往ピットセル。
6. 再操纵计算机，选择ライトサイクル。
7. 与ハートレス战斗。
8. 经キャニオン到入出力タワー：ホール。
9. 与ハートレス战斗。
10. 到通信室，剧情发生后，习得トロンがアビリティ。
11. 从ホール到ソーラー船ドック。
12. 乘ソーラー船出发，途中与ハートレス战斗。
13. 到达システム中枢，与サーク战斗。
14. 与MCP战斗。



晨光镇（三回目）



游戏流程

1. 经トラム广场、町外れの森到屋敷前。
2. 与ミッキー一起，同ノーバディ战斗。
3. 经ロビー、书库到コンピュータールーム。
4. 发生剧情，与ピンツ对话，回答问题（答案：シーソルトアイス）。
5. 剧情发生后，进入另一个晨光镇。
6. 从地下广间到暗の世界。
7. 与ノーバディ战斗。
8. 和アクセルと一起，与ノーバディ。
9. 得到『ボンドオブフレイム』。
10. 进入存在しなかった世界。



不存在的世界（存在しなかった世界）



游戏流程

1. 剧情发生后，前往断片を紡ぐ道。
2. 得到『里アンセムレポート12』。
3. 经记忆の摩天楼到绝望を望む断崖。
4. 经虚无への诱い、歪みを贯く柱、黄昏から望む场所，到达虚ろなる旋律の空间。
5. 剧情发生后，与シグバール战斗。
6. 得到『里アンセムレポート3』。
7. 经虚空を一る道、虚ろなる旋律の空间，到达存在の证。
8. 得到『存在しなかった城の地图』。
9. 前往混沌の狭间。
10. 与ルクソード战斗。
11. 得到『里アンセムレポート8』。
12. 从存在の证到惑わしの空间。
13. 与サイクス战斗。
14. 得到『里アンセムレポート9』。
15. 前往虚空を目指す道へ。
16. 得到『里アンセムレポート11』。
17. 经破坏と创造の回廊，到虚空の祭坛。
18. 回到虚空を目指す道。
19. 剧情后，与ゼムナス战斗。
20. 得到『里アンセムレポート13』。
21. 最终决战。

由于版面有限，我们的流程攻略给读者们留下了更多的想象空间。许多内容是需要大家依靠自己的力量来发掘的。最后我们将最终BOSS的攻略提供给大家。

最终BOSS：ゼムナス

在击毁能量核心（Energy Core）之后，众人先从空中开始与之交战（没办法，被扔上去的……），只要熟练地利用三角键紧急回避和躲闪就可以保存自己的体力。另外要利用吸收魔法积攒能量，随后用反击技迅速削减Boss的体力。对于它放出的杂兵，只需要注意清除就可以了。

随后Boss回到王座上，此时需要集中攻击，当索拉被吹到空中时，及时使用回避和反击技，就可以渐渐消耗他的体力。如此往复攻击，直到他的体力被耗尽为止。

最后对Boss的战法集中体现在侧滑躲闪和保守的打法上。当他接近地面时，就要立刻进攻。当索拉被抓住时，操作利克一边躲闪Boss的进攻一边向索拉靠近（注意体力的消耗）。然后接近就可以把索拉救下。在Boss即将死去的时候他会放出大量的激光，这时候必须同时连按△和□键抵挡。

※更多内容 请参照近期研究※

□文/猴子







PS2	本刊译名：深渊传说				CERO 全年龄
	NAMCO	7140日元	2005.12.15		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	98KB	

口文/雪飞

失忆少年七年后的神秘之旅

バチカル城



窗外阳光灿烂,屋内的少年却心情灰暗。自从七年前被诱拐后，路库（**ルーク**)便一直被禁止外出，每天都过着无聊的生活，只有小伙伴凯经常来为路库排解烦恼。因为七年前的诱拐事件，路库失去了记忆，并且经常会产生幻听。今天邦老师前来拜访，路库自然是兴奋异常，可以借此机会好好提高一下自己的剑术修为，可惜隶属于罗莱拉伊教团的邦老师并不能长时间逗留，因为教团的导师伊昂下落不明，教团命令邦立刻去搜寻。邦老师在庭院中传授给路库新的剑术作为道别礼物，忽然传来了一阵悠扬的歌声，庄园内的卫兵及佣人纷纷睡倒，路库也感到浑身无力。这时一名神秘的少女出现，并且向邦老师发动攻击，路库自幼便崇拜邦老师，甚至将邦当作自己的亲人，此时虽然路库也是昏昏欲睡，但依然拔剑而起，一剑砍向神秘少女。二人武器的撞击间，产生了强大的力量，将路库和少女传送到了一个不知名峡谷的深处。

タタル溪谷

路库醒来后发现神秘少女一直守护在自己的身边，原来她名叫缔亚，二人被传送到这里是因为第七音素的超振动。这是路库七年来的第一次出门，自然是对日常的生活完全不知，连雇佣马车的费用还是少女自掏腰包。在马车前进的路上遇到了军队的陆上装甲舰追逐名为漆黑之翼的盗贼，这时车上的二人才发现这里并不是自己的国家，而是在敌对国家马鲁库特帝国境内，而马车前进的目的地也是帝国的首都古朗可库马。最惨的是回到自己国家必须经过的大桥却已经被刚才逃避军队追击的漆黑之翼炸毁。没有别的办法，二人只得先去最近的村庄**エンゲーブ**落脚。

食料の村エンゲーブ

初次出门的大少爷路库刚到这里便出了洋相，竟然不知道买东西需要花钱，随手拿起人家的苹果张口就吃，结果被摊主当作小偷对待，还好缔亚及时解围。不过更凑巧的是村中的仓库失窃，大量食物被盗，路库更被大家误认为是盗贼，并被众人拉到村长罗兹处理论。在罗兹处一名戴着眼镜的青年军官杰多一眼便看出路库不是盗贼。随后失踪的罗莱拉伊教团导师伊昂竟然出现，并认为真正的盗贼是一种名为其古鲁的魔物。大家立刻向路库表示了歉意，可是并不能平息大少爷心中的怒火，路库暗自决定亲手将这些害得自己被人误会的魔物捕获。虽然此时路库想询问伊昂为什么会身在此地，但时间和地点都不允许路库发问，只得先回宿屋休息再做打算。第二天清晨，路库不顾缔亚的反对，向北边的森林进发。

チーグルの森



进入森林后发现伊昂已经在这里，并且发动法术驱散了周围的魔物，交谈之后得知其古鲁是罗莱拉伊教团的圣兽，伊昂对圣兽的反常举止感到疑惑，因此前来调查;而缔亚也隶属于罗莱拉伊教团,当日她要杀死的邦老师正是她的亲哥哥。进入森林深处,一行人见到了其古鲁族的长老。原来莱加族生存的森林被其古鲁族的缪放火烧毁，虽然它也不是成心而为，但其古鲁族依然要承担起责任，因此盗窃了人类的食物来供养无家可归的莱加。身为教团导师的伊昂自然不能坐视不理，决定亲自去说服莱加，当日的“纵火犯”缪则担任翻译任务。可惜这次的交涉并不顺利，守护着自己后代的莱加异常暴躁，根本听不进去任何劝解，并且向众人发动攻击。此时杰多赶来助阵，与众人合力将莱加击毙，彻底解除了其古鲁族的危机。虽然解决问题的方式有点过激，但毕竟还是把问题解决了。走到森林出口时，杰多忽然叫来了大量的士兵，并下令将路库和缔亚逮捕押送到陆上装甲舰**タルタロス**上。

タルタロス

在装甲舰上，杰多说明了自己的意图，他与伊昂希望男主人公能协助签订两国间的和平条约，虽然路库并不喜欢杰多，但是为了两国的百姓，为了自己的自由，路库还是答应了杰多的请求。可是缔亚却说破坏两国和平的正是邦老师的上级莫斯，路库当然坚信自己的偶像，完全听不进缔亚的话。在交谈间隶属于罗莱拉伊教团的神托之盾骑士团忽然来犯，领队的正是六神将之一黑狮子**ラルゴ**，不过虽然他非常强大并且使用了封印术，但是依然败在了杰多的手下。在夺回舰艇的过程中，男主人公在战斗中失手杀死了一名士兵，这是路库第一次杀人，心中的震动自然不小，遗憾的是在这场争斗中，惊醒了已被缔亚催眠的士兵们，结果夺还舰艇计划失败。不过这点小挫折难不倒主人公一行，路库醒来后三人搭救出伊昂，并且与凯会合顺利逃脱，可惜的是伊昂的护卫阿尼斯不知去向，不过伊昂和杰多大佐都坚信阿尼斯会平安到达指定的会合地点。

セントビナー

在前进的路上，由于体弱的伊昂昏倒，一行人只得野营休息。此时大家纷纷出言安慰路库，作为一名普通的百姓杀人会觉得难受是很正常的事情，要路库不要放在心里折磨自己。但是路库却下定决心，虽然自己厌恶杀人，但是为了自己的生存，不拖大家的后腿，还是要全力战斗。来到**セントビナー**后，发现这里已经被神托之盾骑士团封锁，幸亏食料村村长罗兹的马车经过，一行人藏身在马车中混进了城市。虽然在这里没有碰到阿尼斯，但在这里遇到了六神将中的五人，不知道没现身的第六人到底是谁。最后一行来到了马鲁库特帝国基地，在这里也没有见到阿尼斯，不过却收到了她留下的信。一路上路库更对罗莱拉伊教团的内部事物感到困惑，为什么教团的六神将在追捕伊昂，而邦老师到底是什么角色呢?

フーブラス川

フーブラス川到处是湿漉漉的一片，前进非常困难，还有大量的魔物挡路，真让养尊处优的大少爷路库受不了。在这里等待大家的是六神将中的**アリエッタ**，她从小是被莱加收养，在前面森林中被众人击毙的莱加就仿佛是她的母亲。虽然伊昂



出言阻止，但是还是不能免去这场战斗。突然大地激烈地震动，瘴气也随之出现，**アリエッタ**受到了冲击倒在地下。缔亚立刻咏唱谱歌阻挡瘴气，众人听从伊昂的建议将昏倒的**アリエッタ**运送到安全的地方后继续前进。

カイツール

在这里遇到邦老师及时出现，缔亚依然想出手杀掉邦，但最终还是收起了武器。虽然邦是六神将的上司，但是邦也要受莫斯的领导，最后众人从邦处得到了旅券，可以越过国境。虽然路库回到自己的故乡，也非常想念自己的家，但是一想到回去后没准还要再继续被软禁的生活，路库不由得烦恼异常。

コーラル城

众人到达**カイツール**军港后，传来了一阵阵哀鸣和魔物的叫声，走近一看发现船只几乎全部被破坏，到处都是士兵的尸体，而提前来到这里的邦老师正用长剑指着**アリエッタ**，不过在伊昂的劝阻下邦还是放过了**アリエッタ**。**アリエッタ**只留下一句“到**コーラル**城来”便扬长而去。而这里的士兵们却恳请玩家去搭救他们被**アリエッタ**掠走的队长，主人公一行只得继



续前往コーラル城。コーラル城在军港的东边，是路库父亲的别墅，也是七年前发现被诱拐路库的场所，可惜路库什么也回忆不出来，也许到了那里路库会记起什么吧！走到コーラル城顶，终于发现了**アリエッタ**，她指挥手下的魔物将路库抓起，不过最终路库被同伴们成功救出，之后并合力将**アリエッタ**击败，虽然杰多大佐提议将其杀死，但最后还是决定听从伊昂的意见，由邦老师将其押送教会审问。成功救出军港守备队长后，众人一起返回**カイツ－ル**军港。

カイツ－ル军港

回到**カイツ－ル**军港后，路库面会了这里的负责人**アルマンダイン**伯爵，伯爵对罗莱拉伊教团士兵的袭击表示抗议，此时还是善良的导师伊昂出面谢罪平息了伯爵的怒火。当伯爵听说路库要带领杰多其同拜会国王时，再次脸色大变，毕竟杰多是敌对国的精英，不过了解到此行的目的后，伯爵立刻飞鸽传书通知国王。而我们的主人公则由于即将可以和自己崇拜的邦老师一同旅行，更是兴奋异常。由于是第一次的出海旅行，路库开心得像个孩子，可是经常的头疼又再度向路库袭来。此时通过与缔亚的对话，路库了解自己可以使用第七音素，而第七音素却不是平常人可以使用的音素，而是需要有先天的体质为基础，而目前的路库却不能熟练使用这种音素。走到甲板上，路库再次感觉到强烈的头疼，并且出现了幻听现象，身体也不听自己的控制。最后竟然暴走，幸亏邦老师及时出手才制止住了路库。将路库带到房间后，邦老师对路库讲出了事情的"真相"，因为路库拥有这种超人的能力，才会被国王下令软禁，日后要作为战争的兵器使用，而邦则是要帮助路库，并且使路库成为真正的英雄。最后与路库制定了周密的逃跑计划，虽然事发突然，路库有些难以置信，但还是相信了眼前自己的偶像。

流通处点ケセドニア

到达**ケセドニア**后，邦将**アリエッタ**交给教团的监察官后便离开了队伍，并叮嘱路库到**バチカル**会合，虽然路库很想询问自己成为英雄的方法，但是最终还是忍住了。在这里解析了以前从六神将处夺取



的音谱盘，但音谱盘被六神将夺回，不过好在解析结果没被夺走。在前往**バチカル**的船上，大佐调查了解析结果，这是以同位体为中心的研究，简单来说就是一种复制的研究，也就是现在常说的克隆。不过在这个世界中这种技术相当发达，甚至已经可以复制出人类。神托之盾骑士团再次袭来，他们还真是够烦，这次的首领则是六神将中的**ディスト**，该人一看就是变态型角色，只是奇怪的是他竟然和大佐似乎是旧相识。虽然他人比较变态，但还是很有实力，而且也没有亲自上场只是派遣手下的机器人出阵……

光の王都バチカル

路库几经波折，终于回到了自己的家，缔亚也完成了自己的誓言。在会客间中见到了罗莱拉伊教团的大咏师莫斯，他正在挑唆路库的伯父，也就是这个国家的国王发动战争，而路库一行人的到来却宣告了他的失败—杰多大佐向国王递上了和平的国书。在看望因儿子失踪而病倒的母亲时，路库碰到了自己的婚约者公主娜塔利亚，而路库母亲却因为儿子的归来病情大有好转，缔亚更是立即向这可怜的母亲表示了自己的歉意。随后传来的却是噩耗，邦老师刚一到达光**の**王都**バチカル**，便因反叛的罪名被逮捕，路库自是要帮助自己的恩师，并且恳求娜塔利亚帮忙。忙完了这充实的一天，路库终于可以躺在自己的床上休息，不过明天迎接他的也许还是软禁的生活……

令人意想不到的事情再次发生，路库竟然被任命为亲善大使，出使马鲁库特帝国的**アクゼリュス**。那个城市因为地下涌出的大量瘴气，导致了当地的居民陷入了困境，虽然这里隶属于马鲁库特帝国，但是目前从帝国却不能到达，只能从基姆拉斯卡王国才能到达。因此才会响应马鲁库特帝国的救援邀请，派遣路库出使此地，也许这正是两国从敌对转向和平的起点。虽然这是一件麻烦事但是为了搭救自己的师傅，路库还是欣然同意。国王答应了路库的请求，批准邦出狱帮忙。兴奋的路库冲到了监牢，在监牢中邦对路库说出了自己的计划，他要利用路库发出的超振动中和城市中的瘴气，然后带领路库亡命天涯。路库一方面想成为英雄，一方面更是深信自己的恩师，更想早日彻底摆脱软禁的生活，不加细想便同意了邦的建议。与全体同伴会合后，为了吸引罗莱拉伊教团的攻击，邦自告奋勇地担任走海路充当诱饵的任务，路库一行则走陆路前进。出城前阿尼斯赶来，原来是伊昂被漆黑之翼诱拐，带到了城市之外，而在周围也有六神将巡视。为了不暴露出自己的前进方向，众人决定乘坐空中客车从废弃工场出城。

废弃工场

刚一到达废弃工场便遇到了公主娜塔利亚，她也是偷偷逃出城市想与路库一同前往**アクゼリュス**，遭到众人反对后，她以偷听到的路库和邦的对话作为筹码，最终还是得到了"亲善大使"的同意。王国的继承人和国王的侄子路库自然是不能习惯这黑暗和肮脏的工场，但是为了身在痛苦中的百姓和被诱拐的伊昂，二人还是强忍着穿出了工场。走出工场后天空中下起了大雨，在雨中六神将带走了伊昂，留下的一人正是六神将中最神秘的人物阿修。这次是路库和阿修的第一次正面相见，让路库惊讶的是阿修竟然与自己长着完全相同的容颜，两人面对面就仿佛是一个人在照镜子一样。同行的众人也感到惊讶，但是目前更重要的是已经暴露了自己的前进路线，只得改变队伍的行动路线，以**オアシス**为下一目的地。路上路库一直在考虑着一个问题：阿修到底是什么人？

ザオ遗迹

前进的路上路库的老毛病又犯了，不过这次竟然可以依稀幻听到阿修的声音，为了调查清楚阿修的目的，众人从**オアシス**出发前往**ザオ**遗迹。**ザオ**遗迹位于沙漠的中央，外面异常炎热而遗迹内部却凉爽异常，可惜路库一行人并没有时间享受这凉爽感觉，而是要迅速解救伊昂。在遗迹的最深处再次与六神将中的西库和拉鲁构



交手，路库取得胜利后阿修再出场，这次更让路库惊讶的是他使用的招数竟然也与自己完全相同。不过战斗并未能继续，西库提议交出伊昂换取和平，能免的战斗自然要免，最终两方人马各自撤退。而获救的伊昂却仍然不肯说出教团的秘密以及解除封印的事项。成功救出伊昂后，众人更没有理由留在这里，大家立刻动身前往目的地与邦会合。

矿山の街アクゼリュス

路上接连不断地出现了一些事故，其中最为惊人的是阿修竟然可以控制路库的身体，并险些砍伤了缔亚，不过好在并无大碍，穿过了南部平原和**デオ**峡后，终于到达了矿山**の**街**アクゼリュス**。这里到处是病倒的百姓，到处是哀号和悲鸣，众人立刻开始了救助的工作。在14号坑道的深处，路库终于见到了自己的恩师，并按照恩师的指点路库发动了超振动。虽然此时阿修不断通过幻听阻止路库的行动，但是一心想成为英雄的路库却完全置若罔闻。

然而事情与路库想象中完全相反，超振动并未能中和这里的瘴气，反而引起了大地的震动，整个城市开始崩溃。而邦老师却只是冷冷地说了一句："模拟人路库！"；而在路库耳边又传来了阿修的责骂声。随着城市的渐渐消失，路库也失去了神智……

魔界ユリアシティ

路库睁开双眼发现自己已经身在魔界，是缔亚咏唱谱歌保护住了大家。传说在2000年前，人类按照由利亚的预言，

流程指南

1. 进对面的大屋子对话。
2. 回到自己的房间引发剧情。
3. 再进入会客室对话。
4. 庭院内练剑引发剧情。
5. 溪谷中敌人可以用来熟悉一下战斗操作，多走走开一下宝箱。
6. 出口处对话，剧情后上马车，到达村庄。
7. 去村庄中购物引发剧情。
8. 宿屋休息后出村，向北前进进入森林。
9. 进入森林深处，解除大树的封印。
10. 利用缪的喷火功能开辟道路。
11. BOSS战，非常轻松的一战。
12. 剧情后与屋子里的士兵对话。
13. 上甲板，追逐引发固定战斗。
14. 调查房间，找回装备。
15. 继续前进，剧情后凯加入队伍。
16. 进入城市中的知事馆对话剧情。
17. 宿屋休息，会有路库与凯锻炼的剧情。
18. 穿越フーブラス川。
19. 到达国境的岩カイツール，阿尼斯加入。
20. 去宿屋与邦对话，入手旅券。
21. 向南进发到达军港。
22. 与アリエッタ对话。
23. 东南方向奔赴コーラル城。
24. 击破带有青色玉、红色玉的怪物，需要搬动石像来阻挡怪物的去路。
25. 打开门后沿路前进。
26. BOSS战：与アリエッタ、フレスベルグ、ライガ战斗。战斗有点难度，别太大意。集中火力各个击破。
27. カイシール军港与房间内伯爵对话。
28. 到甲板上与众人对话。
29. 先去领事馆对话，中途有漆黑之翼剧情。
30. 去中间最大的アスター屋之后出港。
31. 缓慢行动抓住机器人得到特殊道具，抓不住也不影响游戏继续进行。
32. 甲板中间BOSS战：机器人弱点水属性，难度不大，正面的攻击威力较大注意防御。
33. 来到バチカル城，坐两次电梯到达王宫。
34. 回到左侧自己的家，跟父亲对话。
35. 缓慢行动抓住机器人得到特殊道具，抓不住也不影响游戏继续进行。
36. 醒来后再去王宫。

上期《口袋妖怪 不可思议的迷宫》攻略部分研究内容由 口袋妖怪网PMGBA提供，特此声明。

流程指南

37 去王宫一层左边进入监狱找邦老师对话。

38 乘坐升降机左边缆车到达废弃的工场。

39 公主加入。这里还要解谜。对油筒喷火照亮道路。

40 深处的油桶要推到下层，然后踩动上面的管道，漏油入筒再喷火。

41 BOSS战：没难度的一战。

42 向东前进，到达绿洲形状的オアシス。

43 剧情后继续向东前往ザオ遗迹。

44 这里缪可以得到碎石特技，随后利用这一技能开辟道路。

45 BOSS战：六神将中的两名，不要被两人夹击。先击破面具BOSS可能会容易些。

46 离开遗迹后前往流通据点ケセドニア。

47 去右上角领事馆。

48 东北方向前进到达デオ峡。

49 出口处BOSS战：难度不高，轻松取胜。

50 矿山之街アクゼリュス剧情后进入14号坑道。

51 走到最底层剧情。

52 路库醒来后与缔亚对话。

53 向西面前往监视者的街。

54 与阿修单挑，（也许可以赢但我是输了）随后改为操作阿修。

55 上二层会议室与市长对话，选择移动。

56 向东航行到达ベルケンド港。

57 整备后继续西行到达ベルケンド市。

58 去研究所深处与スピノザ对话。

59 凯离队后乘船西行到达ワイヨン镜窟。

60 尽头处BOSS战：动作慢难度不大。

61 切换回路库，起来后去会议室与市长对话。

62 回自己房间剧情后，到二层右边ユリアロード。

63 アラミス涌水洞凯归队，洞口杰多归队。

64 向东南前进经过第四石碑之丘到达教团总部ダアト。

65 进礼拜堂找人对话。

66 从大厅外右侧小门进入神托之盾骑士团总部。

67 用碎石敲响门口的“锣”开门。有一个地方的士兵要隔着栅栏喷火冻住，然后击破再敲“锣”。



将瘴气封印在了地中，而事实却是人类将大地表层向上空拉展，将弥漫在地表的瘴气封印在了地下。为了支撑住大地的外壳，在地下有几根巨大的支柱，而路库刚才超振动的效果正是将其中的一根支柱破坏。醒来后的路库心中混乱不堪，不能接受自己使用超振动导致整个城市崩落，百姓牺牲的事实，更要不得的是路库一直在推卸责任，一直不能承认自己的错误。众人对路库的态度立刻发生了转变，只有可爱的缪还忠实地守在路库的身边。阿修再次出现，这次他不再手下留情而是击昏了路库，并且从他的口中得知，路库不过是自己的复制人，不过是自己的克隆人而已。在路库昏迷的时候，阿修和众人利用魔界的设备返回了大地的外壳，同伴们也没有回到各自的家园而是留下来继续协助阿修，一起前往大陆西方的**ワイヨン**洞窟。然而在此时令路库感动的是凯竟然与众人分手，因为他认识的朋友是路库，就算是复制人也是自己的朋友，一个人等待路库的归来。

ワイヨン洞窟



顾名思义这个洞穴被很多镜子似的矿石覆盖，在洞穴的深处则是复制的机器，而且并非是被废弃的机器。杰多告诉大家一个事实，那就是复制者的能力会比被复制者的能力低，但是被复制者会因为自身的情报流失而引起异变，最坏的下场则是死亡。不过通常也就是在十天左右被复制者便会出现此现象，而路库已经诞生了七年，阿修应该没有什么事吧！走到洞穴出口的时候，忽然再次发生了地震，这也许是**セントビナ**－落下的前兆，阿修却突然切断了自己与路库的联系，路库终于从“昏睡”中醒来。

魔界ユリアシティ

路库醒来后发现在自己的身边依然有缪陪伴，顿时倍感温暖。而在花丛中找到缔亚之后，路库更是决心要重塑自我，不再被别人的语言左右。为了表明自己的决心，路库将自己的长发切断，随着红色的头发飘散在风中，昨日的路库也一同消失。为了拯救崩落的**セントビナ**－，路库和缔亚一起找到缔亚的祖父提奥多罗寻找线索，路库更是暗自下定决心，让大家看到全新的自我，自己将为自己的一切行动负责！拜会提奥多罗后，知道了另一个冲击性的事实：邦曾经也身为监视者，但是由于得知了“霍多”的消灭的真相后，开始仇恨预言并且要毁灭掉整个世界，重新建立一个没有预言的世界，而这样做必须用复制人来取代现在的人类。而莫斯则是过度地重视预言，完全按照预言行事，为了预言中所谓的繁荣未来，不惜挑起两国的战争，不惜牺牲大量的生命。

新的旅程

回到自己生活的世界后，迎接路库的是他忠诚的伙伴凯，这让路库感动异常，前进不久之后杰多也出现在众人的面前，虽然他对路库还有一些意见，但是为了顾全大局，还是成为了路库的伙伴。而娜塔丽亚和伊昂却被莫斯逮捕，为了制止这场无意义的战争，更为找回真正的自我，路库一行立刻潜入**ダアト**。在神托之盾的本部深处，找到了娜塔丽亚和伊昂，万幸的是二人没有受到任何的迫害。更知道了更恐怖的事实，邦即将将**セントビナ**－崩落，而这样做的后果是直接引发两国之间的大规模战争。时间紧迫任务艰巨，幸运的是阿修将舰艇留在了**ダアト**港，为主人



公节约了大量的时间。到达马鲁库特的首都后，发现这里已经进入了备战状态，甚至不能从港口进入城市。无奈之下众人只好先去**ロ－テルロ**－桥，从那里步行进入首都。可惜的是“福无双至，祸不单行”，在前进途中舰艇不慎碰到了防备用水雷，不能继续前进，路库等只好先到银世界**テルブルク**修理。让大家惊讶的是这里的和善亲切的美女知事竟然是杰多的亲妹妹，路库更得知了杰多的过去，原来是杰多从小便不能理解生命的死亡，经常残忍地虐杀魔物，而使他改变的是他的恩师内布里姆老师，可惜的是幼年的杰多因为自己好奇心而进行实验，结果不慎引起了大火并烧死了自己的恩师。此后杰多痛不欲生，发明复制的技术希望能使自己的老师复活，并为了研究这一技术而成为别人家的养子加入了军队。由于路库本身也是复制人，因此内芙丽更希望他能帮助自己的哥哥。虽然路库并不太明白自己到底能帮上什么忙，但是答应了内芙丽的要求。第二天清晨，舰艇已经修好，众人立刻前往**ロ－テルロ**－桥。在大陆中的**テオル**森林，再次遭遇到六神将，这次虽然没有动手，但是凯却被六神将操纵，向路库发动了攻击，不过还好并没有造成什么巨大的损失。

水上的帝都グランコクマ

到达这里的首要任务是解除六神将对凯的咒语，而这一重任自然是交给导师伊昂。在杰多的带领下，路库拜见了这里的国王，目前两国东西关系相当紧张，战争已经到了一触即发的紧要关头。见到凯以后路库了解到了他的身世，原来他是霍多岛主人加鲁迪奥斯伯爵家的少爷，但是在两国的战争中失去了自己的家园和亲人，为了报仇雪恨，凯潜入了路库家并当上了佣人，但是他却与路库成为了真正的朋友，而且为了拯救整个世界，凯正在考虑



将自己的私人恩怨先放到一旁。在拯救**セントビナ**－百姓时，遇到了一点小麻烦，很多百姓来不及逃走，被困在了即将崩落的土地上。为了这些可怜的村民，路库等人立刻前往职人的街为自己的舰艇升级，虽然中途遇到不少小麻烦，但最终还是顺利将舰艇升级为飞空艇，并成功地救助了这些可怜的村民。

シュレ－丘

完成救助村民任务后，众人返回到监视者的街，并且知道了可以通过第七音素来拯救这世界后，立刻奔赴**シュレ－**丘。在杰多大佐的帮助下路库解除了封印后，立刻返回到大陆的表层。在地表大陆上两国的战争已经开始了，大量的士兵惨死在战场上，路库等人立刻找到两国的高层人士，出言阻止这场战争。为了拯救这里可怜的无辜百姓和那些伤员，路库一行奉献出自己的飞空艇作为运输工具。在阻止两国战争时候，一个深埋多年的秘密被发掘出来，而说出这件事的却正是挑动战争的莫斯：现在的娜塔丽亚并不是国王的亲生女儿，因为她的头发是金色，她只是奶妈的女儿。国王也相信了莫斯的话并下令逮捕娜塔丽亚，不过由于她平时便深得民心，在百姓和路库父亲部下的帮助下，一行人还是成功地逃离了王都。娜塔丽亚知道自己不是公主后心情大变，非常沮丧，但是在大家的帮助下还是渐渐恢复了过来。





游戏中玩家可以进入斗技场斗技，不过要到游戏后期才能进入，奖品相当丰厚。

和约达成

イニスタ湿原是世界上最大的湿地，这里栖息着大量危险的魔物，因此几乎没有人敢从这里通过。但是路库一行人却必须要穿越这危险的地带，虽然还有些担心留在王城的阿修但必须前进。穿越过湿原后几经波折终于到达研究所，在这里路库再次见到了邦老师，可惜邦对路库的态度已经完全改变，路库在他的眼中，仿佛只是一无是处的垃圾。不过路库这次不再逃避也不再沮丧，而是要用自己的行动证明自己的实力。

虽然接下来的行动并不顺利，但是路库一行人的努力却没有白费，最终制订了大地降下作战计划，并使得两国的国王在监视者的街签订了停战和约。因为两国的国王都不是昏君，而两国的人民也早已厌倦了战争，战争并不是解决问题的唯一途径。路库的"伯父"也不在执着于娜塔丽亚的身世，欣然接受了娜塔丽亚，毕竟已经做了多年的父女，两人的感情并不是说说就能算的。在签订和约的大会上，凯再次见到了路库的父亲，虽然见到了自己的杀母仇人，但是凯依然为了两个国家为了两国的人民，放弃了自己的这段仇恨。

和约达成后，路库等开始了新的作战。路库等人要进入地核解除封印，然而莫斯和邦并不会眼睁睁地看着自己的计划失败，而是派遣了部队对路库等人进行袭击。为了保护路库一行能顺利完成任务，醉心于科学研究的老人们和村民献出了自己宝贵的生命，为了让他们的牺牲不会白费，路库更是决心亲手阻止住邦的计划。到达地



核后，六神将中的辛库早已在此等待，但是他的实力并不能阻拦愤怒的主人公。他的面具被摘下后更让大家吃了一惊，原来他的面容与导师伊昂完全相同，原来他和现在的导师伊昂都是复制人，真正的伊昂已经在两年前逝世。也正是因为如此，阿丽爱塔被解除了守护职务，取代她的是阿尼斯，也正因这个原因，她才会对阿尼斯恨之入骨。在解除封印的时候，罗莱拉伊控制住了缔亚的身体，但是并没有说明原因便神秘消失了，为了保险起见，众人将缔亚带回城市检查。

走向决战

检查之后，发现缔亚的体内已经被瘴气污染，可能是因为吸入大量被瘴气污染的第七音素吧，而且已经到了很严重的地步。可是为了继续大地降下的计划，缔亚决定继续作战，并和路库向新的场所进发。在冰雪肆虐的大雪山中，众人遇到了六神将中的三人，可是他们并不肯听从大家的意见，依然坚持站在邦的身边，结果只能依靠武力将其解决。战斗胜利后不容路库等人细想，一场大雪崩便将三名神将卷入，消失得无影无踪，幸运的是雪崩之后为大家显示出了新的前进方向。在雪山遗迹的深层终于见到了邦老师，邦老师坚持自己的观点，认为人类已经预言中毒，为了改变这个世界，必须要创造出一个新的复制人世界。不过他的观点不能被大家接受，路库等人则深信人类的未来是要由自己来改变，人类可以自己放弃掉预言。最后的苦战之后，邦老师终于倒下，可惜在最后他也没有认可路库。而真正受到伤害的却是缔亚，因为她失去了自己的亲哥哥。到此大地降下作战计划获得了成功，路库发动了超振动将瘴气封印在了地中。此时在路库耳边传来了一阵罗莱拉伊的喊声："路库！将钥匙送来！希望你将我解放！把握住光荣的人……将我逮捕……我……"

新的旅程

虽然邦老师逝去已经有一个多月的时间了，但是路库却依然对他怀念，依然不能理解他的所做所为。而最近大地又有了异常的变化，因此路库被委托前往调查。伙伴们又聚集到了一起，开始了新的旅程。在回到**セントビナ－**后，见到了久违的大佐杰多，可是现在的形势却相当紧张，原来马鲁库将军遭到了身份不明的组织的袭击，在这次袭击中指挥军队的富利古斯将军身受重伤。虽然及时抢救，但富利古斯将军由于伤势过重还是抢救无效，在临终前他说袭击者们虽然旗号是基姆拉斯卡军，以自杀的形式攻击，但是自己却不认为他们是基姆拉斯卡军军人，因为他

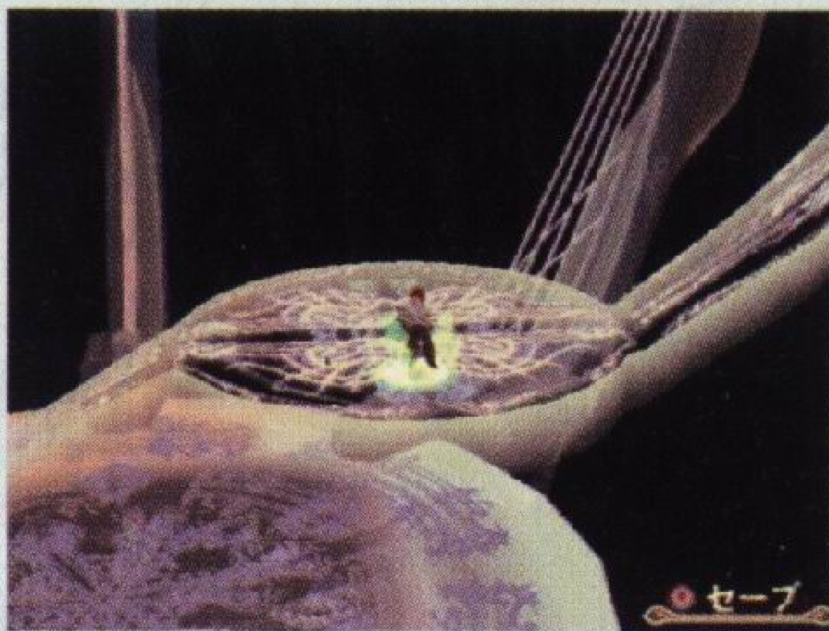


们的眼睛就仿佛是死人一样。众人立刻前往帝都报告，好在现在双方的首脑已经缔结了和平协定，国王也相信这不是路库国家的所为，但是还是要查出个究竟，到底是谁在暗中破坏两国的关系。为了调查清楚，大家决定还是先去教会征求一下导师伊昂的意见，在路上缔亚的病情又有了恶化，但是为了不让大家担心，她依然坚持说自己没关系，自己忍受着疾病的煎熬。到达教会后又见到了阿尼斯，她的样子有些反常，但是大家也没有在意，而是跟随她一起去寻找导师伊昂。可惜等待大家的却是敌人的包围网，在这关键时刻六神将中的阿丽爱塔为了保护伊昂挺身而出与带队的神将对抗。虽然她这次保护路库一行人逃走，但是并不说明她已经成为了朋友，而是因为她对伊昂的感情实在是深厚，而阿尼斯则是拉着伊昂逃走。原来阿尼斯已经背叛了众人，但是她依然留下了伊昂的所在地址，路库一行立刻追逐到火山的深层，可惜还是晚到了一步，伊昂已经咏唱了自己人生中的最后预言，这也是因为他本身是复制人，身体已经不能承受



住咏唱之苦。伊昂生命的最后一刻，竟然将缔亚体内的瘴气全部吸收，用自己的生命拯救了缔亚。虽然导师伊昂只是一个复制人，仅仅生存了两年，但是他的高尚品格却感动了在场的所有人，只有莫斯除外，因为他仍然坚信自己的选择是对的，并悄悄地逃走了。到此，大家也知道了阿尼斯的苦衷，因为她的父母被当为人质，为了自己的双亲她不得不背叛了大家。因此大家原谅了她并且对她百般劝解。得知伊昂死讯的阿丽爱塔更是悲痛发誓终生不会原谅阿尼斯，并且向阿尼斯提出决斗。阿尼斯最初就是因为自己的双亲而监视着伊昂，听从着莫斯的摆布，伊昂死后更认为自己是杀死他的真正凶手，自己不肯原谅自己。关键时刻还是路库为阿尼斯解开了心结，因为路库也有着类似的经历，也曾经如此的沮丧颓废。最后阿尼斯还是重新站了起来，决心用自己的双手全力以赴完成导师伊昂的遗志。

瘴气在大地上越来越浓，城市中经常有人忽然倒下失去了宝贵生命，以前曾经背叛过大家的**スピノザ**也决心抛弃个人的荣辱，全力于消灭瘴气的研究，还得出一个宝贵的结论：可以使用路库的超振动中和瘴气。可惜完成这一目的要使用罗莱拉伊之剑和大量的第七音素，而且路库现在并不能掌握使用超振动，更需要阿修的帮助。可惜阿修还像以前一样独往独来，虽然众人的目的一致，但是他就是不肯和大家集体行动，因此路库一行人又追寻到雪山。原来阿修在当日也听到了罗莱拉伊的召唤，并且知道解放他的钥匙是罗莱拉伊之剑和宝珠，但可惜和路库的交谈并不愉快，可能在阿修的心中对眼前这名夺去自己家庭的复制人依然抱有仇恨和鄙视。



公主的身世

返回巴其卡鲁城后，再次见到了莫斯，但是六神将中的迪斯特出手将其带走，并将第七音素注入莫斯的体内。由于第七音素只有拥有特殊体质的人才能接受，因此莫斯化身为了怪物，虽然他已经不再是人类，但是对预言的执着却没有丝毫的改变。向国王汇报了情报后，路库说出了娜塔丽亚的身世，与国王商量先去流通据点调查。随后一行人来到了流通据点。在这里再次遭遇到了六神将中的辛库在城市中

流程指南

68 找到两人后回到第四石碑之丘。

69 剧情后西行到达ダアト港。

70 出海向东北方向前进，到达ケテルブルク港。

71 舰艇故障后西行到达银世界ケテルブルク。

72 左行到达知事馆，然后进入最中间的大饭店。

73 返回知事馆开船出发。

74 向东北到达ローテルロー桥，位置比较难找。

75 下船后前进到达テオル森，可以选择击破敌人通过。

76 到达水上帝都グランコクマ后，触发剧情后去酒吧找杰多，酒吧对面找娜塔丽亚。

77 广场找将军对话然后一起见皇帝，最后回宿屋睡觉。

78 城岩都市セントビナー，进入基地后BOSS战斗，弱点水属性。

79 回到ローテルロー桥向西前进，到达シエリダン港。

80 出港后向东到达职人之街。

81 左侧飞空艇船渠剧情后前往高原。

82 向西到达，分两队前进，因有时间限制所以一定要抓紧时间。

83 BOSS战：3人的战斗，BOSS弱点为火属性。

84 回到职人的街后舰艇可以上天。

85 西进到达监视者的街。中间房间对话后回到会议室。

86 到セントビナー后，步行到达东边的シェレー丘。

87 先烧掉三个紫色的音谱，可以踩在石头上喷火。

88 利用两种技能解谜。三层楼上的解谜要利用碎石敲动一、三两层，使两层的图案与第二层吻合。

89 返回监视的街回到外壳大陆。

90 剧情后分成两队，去食料之村引发剧情。

91 两路人分别顺路前进，把村民送到流通据点。

92 会合后进入据点内正中间的房子，可以选择不给钱。

93 アスター屋汇报情况后去沙漠之オアシス。

94 与阿修对话后前往ザオ遗迹。

95 遗迹深处BOSS战：走到之前与六神将BOSS战的地方继续战斗。BOSS的防御较高但动作慢。

96 继续深入到最深处。

97 向西到达上层流通据点。

玩家请在游戏战斗中仔细观赏路库，会发现他原来是个左撇子。

流程指南

98 乘坐飞空艇前往魔界天空。
99 回到外壳大陆。
100 前往ダアト。教会门前剧情后，进入右侧房间。
101 剧情前往バチカル城。
102 接见间剧情后离开王城。
103 大量剧情后逃出王城。
104 西行到达湿原。
105 BOSS战：体力较高，可以逃跑。
106 出湿原后西行到达ベルケンド。
107 研究所前剧情，出研究所后去宿屋与阿修对话。
108 第二天与大家对话后再去研究所与知事对话，出来后选择去ダアト。
109 教会门口剧情后去礼拜堂，再去职人的街。
110 集会所剧情后去タタル溪谷。
111 沿路上走BOSS战：弱点为暗属性，注意防御。
112 充分利用缪的特技解谜，剧情后回到职人的街。
113 进入集会所，去右边平台与公主对话后回宿屋睡觉。
114 去バチカル城。进入监狱上方的国王的房间剧情。
115 第二天再见国王之后前往水上帝都。
116 到达水上帝都グランコクマ后直接去接见的间找国王对话。
117 回到ダアト，教会门口剧情后去神托之盾本部。
118 教会深处夺回飞行石。
119 前往流通据点。
120 アスター屋剧情后返回监视者的街。
121 剧情后到会议室对话，再去职人的街。
122 集会所剧情后离开，一路逃跑。
123 逃往职人之街港口。
124 剧情后进入地核空间。
125 BOSS战：BOSS面具男，能力很强，尤其是魔法攻击。在他咏唱魔法时一定要上前攻击破招。
126 按缔亚指示喷火解谜，也可以让电脑代理。
127 回到ベルケンド，进入知事房间，然后去医疗室与缔亚对话。
128 在研究所左上角找人对话得到高原情报。
129 这里比较难找，驾驶飞空艇进入高原，到达遗迹。
130 BOSS战，难度不大不要与它站在同一条直线上。





咏唱预言，再见到他阿尼斯立刻想起了伊昂。路库找到了娜塔丽亚奶妈之后终于知道了她的身世，这个答案让所有人感到惊讶，原来美丽的公主竟然是六神将中黑狮子的亲生女儿！不过为了娜塔丽亚不受到打击，目前还是暂时保密为好。

被遗忘的岛屿

逃走的怪物莫斯宣布成立了新生罗莱拉伊教团，看来前面等待大家的是更加艰苦的恶斗。目前发现有两个场所正在消费大量的第七音素，一是曾经的岛屿霍多，另一个则是在海上移动的神秘小岛，众人决定去这被人遗忘的岛屿调查一下。在这个岛屿上碰到了阿丽爱塔，原来这里也是邦的据点之一，而她对阿尼斯的仇恨不减丝毫，并告知在决定的决斗的场所后会托付黑狮子通知。阿丽爱塔其实也是一个可怜的小姑娘，一直被邦利用，甚至连自己喜欢的真正导师伊昂早已去世都一无所知。在这里发现了制造复制人的机器，原来消耗的大量音素都是用来制造复制人。在深处的房间内发现了大量的复制人，其中包括已经去世的善良老人。这些复制人并没对路库等抱有丝毫的敌意，并说自己是因为莫斯的期望而出生，因此自己也不在意自己的消失。对这一切感到更震动的还是路库，因为他也是复制人，正是他夺取了阿修的一切，凯不愧是路库的忠实伙伴，一眼就看出了路库的困惑，立刻出言安慰。此时在大海上又出现了本已消失的霍多岛，遗憾的是由于岛上防卫森严，路库的飞空艇并不能接近这座奇怪的岛屿。

决斗

决斗的地点竟是当年击败莱加的森林，看来阿丽爱塔是想要在自己“母亲”丧命的场所为她报仇。可惜她的实力有限，虽然有魔物帮忙但是仍然不是对手，并付出了自己的生命。而黑狮子却只是在一旁观望，并没有出手帮忙，并对悲伤的阿尼斯说：“她跟你提出决斗已经做好了思想准备，已经决定付出自己的生命，对敌人的同情对她来说只是侮辱！”

威胁

回到马鲁库特帝国后听到成立新生罗莱拉伊教团的莫斯宣言，如果拒绝的话将使用武力。虽然他在第七音素的精神污染下，已经失去了理性，但是他对预言的执着程度实在是令人佩服。而那些多年以来一直被预言指引的百姓们，更是把新生罗莱拉伊教团当做是自己的同伴，立刻随声附和，如果处理不当恐怕会引起暴动。向毕奥尼陛下汇报了情报后，路库为了阻止莫斯的野心，提出了两国合力对抗的建议，这一意见自然被立刻采纳，因此路库顾不上休息，与一行人迅速返回了自己的国家。回到自己的国家后，发现这里出现了大量的复制人，百姓也被这些复制人搞得头昏脑涨，甚至要引发民乱，还好娜塔丽亚和路库在人民心中的地位颇高，劝解住百姓。在这里还遇到了神秘的阿修，在路库的强求下，他终于回到了自己的家，见到了自己的父母。而凯却发现了路库的心意，发现路库要牺牲自己去中和瘴气的意向レムの塔。

在塔中六神将中的迪斯特战败，虽然他曾经是大佐杰多的好朋友，现在所做的一切都是为了复活自己的恩师，但是他选择了错误的道路，因此只能付出自己的生命作为代价。为了整个世界，阿修不顾众人的劝阻，将无数的复制人召集到了这里。可怜的复制人们由于没有任何的记忆，如同婴儿一般的纯真，在这个世界上受到了许多的迫害与虐待，他们已经知道在这里已经没有自己的生存场所，陷入了绝望之中。此时阿修只对复制人们说了一句等你们考虑好了再来这里找我。当开完会议众人再次返回这里时，发现这些复制人已经聚集在这里，他们已经决定用自己的生命换来同类的生存。在路库与阿修争夺罗莱拉伊剑时，引起了超振动，塔上复制人们也消失在超振动中，虽然大地的瘴气已经随着超振动消失，却有无数的复制人成为了陪葬品，但他们的牺牲并不会白费，他们的同伴们将获得安静的生活。奇怪的是虽然路库也是一名复制人，但是却没有消失，可能是因为罗莱拉伊剑的魔力吧！不过路库却发现自己的手曾经确实消失，但好在大家都没有发现，连阿修也没有注意到，路库决定把这个秘密永远埋藏在心底。消除了大地的瘴气后，路库还得到了宝珠，加上阿修手中的圣剑，两样解放罗莱拉伊的钥匙算是齐了，可惜傲慢的阿修依然要坚持自己行动。

父女决裂

路库的秘密很快便被缔亚得知，原来是担心主人安危的缪告诉了她，但是好在她答应帮助路库保守秘密。通过长时间的战斗，路库和缔亚之间的感情已经发生了巨大变化，在路库心中，缔亚早已不是当日的那个凶女人了；而在缔亚的心中路库也不再是当日的那个生活白痴。黑狮子再次来访，这次送来的却是宣战书，追到港口后娜塔丽亚见到了自己的亲生父亲，可



导师伊昂虽然长的可爱，但他却是个男生，因为怕女人的凯不怕和他接触。

惜这对父女却必须要分道扬镳，必须在战场上交锋，必须斗个你死我活。公主心里更是伤感异常，不过她还是坚持住了自己的理想，更何况大家还在一旁安慰。黑狮子正是因为失去了自己的妻子和爱女，因此仇恨预言仇恨世界，成为了邦的忠实部下。而大家一直追随的预言却是这个星球的记忆，邦认为一切都受这记忆的支配，所有人的所有行动都是早有安排。正因为现在生存的人思想中已经被星球的记忆所束缚，因此要复制出复制人来取代现在的人类，最终创造出邦的理想世界。这一想法当然不会被路库等人接受，他们要用事实来证明自己的正确。随后在北



惑星空间中，娜塔丽亚最后的劝说无效后，亲手用自己的箭射中了自己的父亲，解决了他的一生。黑狮子不愧于战士的名号，虽然走错了路但是仍然光荣地倒下，而内心中伤痛最深的恐怕还要是娜塔丽亚。

在南部惑星空间，路库一行打倒了已经成为怪物的莫斯，虽然他的所做所为令人痛恨，但是他却是忠实的预言守护者，他的目标也是牺牲少部分人而拯救人类。可惜他的方式却是错误的，并最终导致大量无辜生命的牺牲并搭上了自己的姓名。

最终决战

在流通据点稍微调整以后，大家进入了最终的战场。最后的战斗异常惨烈，路库等首先击破的是六神将中的女教官，她忠实邦的理由则是坚信邦的理想世界，甚至可以说她深爱着邦，但邪不胜正是人类的公理，她并不能挽救失败的命运。最伤心的还是缔亚，尊敬的兄长走上了歧途，自己最亲密的女教官也战死沙场，不过现在没有时间让大家哭泣和哀悼。阿修和路库与众人失散，陷入了敌人的埋伏，这时阿修为了最后战斗的胜利，将罗莱拉伊剑交给了路库，自己留下来奋战。在路库走后，阿修竟然承认自己的路库本人身份，这也是在他高傲的心中已经认可路库的表现。可惜的是他最后并没能逃出敌人的魔掌，被敌人的三把长剑刺入了身体，但他还是砍倒了全部的敌人，随后安静地死去，并默默祈祷着路库的成功。身在远方的路库感应到了阿修之死倍感哀伤，并忽然熟练掌握住了超振动，而对阿修最好的报答则是阻止住邦毁灭人类的行动。

面具男辛库由于是复制人，因此对整个世界充满了仇恨，一心想毁灭掉这个世界，故而成为了邦的死忠，不过他并不能阻碍主人公前进的脚步。

最后决战对手是自己的恩师，路库心中百感交集，但可惜只能依靠战斗来解决问题。邦终于认可了路库，但此时的路库却早已不再追求别人的认可，而是追求自我的存在。邦的势力远比六神将强出多倍，缔亚的第七谱歌与路库的超振动配合，苦战之后终于将邦击倒。虽然邦的选择是错的，但是他依然受到大家的敬爱。胜利后路库决定一个人留下来解放罗莱拉伊，大家纷纷为他祝福并做了简短的道别，缔亚只是说了一句你一定要回来，而这一句话中却包含着她对路库的全部感情。在一阵强烈的振动中，路库抱住阿修的尸体，并且一起消失在了强光中，但他们顺利地解放了罗莱拉伊。

深夜，大家依然在峡谷中苦苦等待，不过他们的等待终于得到了回报：路库回来了！而在路库头上却飘扬着一头阿修式长发……



流程指南

131. 坐升降机到达最深处，剧情后追踪三号机。
132. 到达ベルケンド，剧情后返回ダアト。
133. 教会内剧情，右边房屋内找到隐藏通路，然后前往火山。
134. 利用击破敌人的尸体垫路，继续前进。
135. 深处解除封印后，回到ベルケンド。
136. 研究所博士房间内剧情，然后去宿屋睡觉。
137. 剧情后去ワイヨン镜窟。
138. 到达最深处后回到职人的街。
139. 集会所剧情后去ケテルブルク。
140. 在知事馆对话后，去中央饭店。
141. 从街的后方出发到达雪山。
142. 雪山中间BOSS战：3神将齐出场。最好先击破两名女的再全力攻击黑狮子。
143. 遗迹内解除封印后返回ケテルブルク。
144. 找人对话后回宿屋。第二天向北去北惑星空间。仔细看地图寻找。
145. 找到音素解谜，传送到下层后会分成三队。
146. 利用主角一队为其他两队人开辟前进道路，然后其他两队人再击破怪物并推下怪物的尸体为主角开辟道路。
147. 三队人会合后进入深处BOSS战：敌人为邦，能力超强，请事先预备好药品。
148. バチカル城剧情后，去接见的间找父亲对话，跟房间里的人多对话，尤其是游戏开始管家所在的地方。
149. 去港口坐船前往职人的街。
150. 集会所剧情后去监视者的街。
151. 飞空艇强化，按三角键直接到达目的地。
152. 监视者街剧情后去缔亚家。
153. 去ダアト的教会。完成剧情凯加入后去セントビナー。
154. 剧情后去シェレー丘。
155. 完成剧情后返回セントビナー。
156. 杰多归队后剧情回到水上帝都グランコクマ。
157. 见国王后去バチカル城。
158. 公主归队后去找国王对话。
159. 再去ダアト找伊昂。
160. 去以前的曾经去过的火山。
161. 小心路上的岩浆和BOSS吐出的陨石。
162. BOSS战：BOSS弱点为水属性。胜利后伊昂剧情牺牲。
163. 剧情后在礼拜堂找到阿尼斯。
164. 前往ベルケンド，研究所博士房间内剧情后去雪山。
165. 深处和阿修对话后回到バチカル城。
166. 剧情后找同伴对话，然后找国王报告。
167. 去流通据点，进入アスター屋对话。
168. 去监视者的街。
169. 出来后前进一点便引发剧情。
170. 进入废墟群，有些房间要消灭全部敌人才能开门。
171. 到达最深处后去浮空岛。
172. 剧情后回水之帝都グランコクマ。
173. 拜见国王后去チグール森林。
174. 到打第一个BOSS的地方挑战神将。最简单的方法还是逐个击破。
175. 回到职人的街，与缔亚祖父对话后自动回到バチカル城。
176. 接见的间找国王对话。
177. 回到路库家与父母对话。第二天剧情后前往レム塔。
178. 一路解谜到达最深处。
179. BOSS战：以前打过的机器人强化版，注意防御应该没什么危险。
180. 出塔后前往ダアト，礼拜堂引发剧情。
181. 再去レム塔到达塔顶。
182. 剧情后再去バチカル城。
183. 出门追公主到港口，剧情后去监视者的街。
184. 会议室剧情后去缔亚的房间，然后出发去北惑星空间。
185. 回到打老师地方BOSS战：黑狮子的攻防较高，多用魔法，并小心他的奥义。
186. 胜利后回到ダアト剧情后出来。
187. 去地图最下方的小岛标志到达南惑星空间。
188. 深处BOSS战：BOSS的弱点为圣属性，难度不大。
189. 去グランコクマ，剧情后去流通据点。
190. 找这里的将军对话前一定要买好药品，马上进入最后的决战。
191. 自动前往最终的战场。
192. BOSS战：魔法系女教官，封住她的魔法战斗会很轻松。
193. BOSS战：单挑阿修，注意防御和及时使用药品回复体力。
194. BOSS战：面具男，没什么难度，只是体力较高。
195. BOSS战：邦老师共有两个形态，相当难缠的一个对手，秘奥义必须防御。本人使用路库、凯、缔亚和公主出战。
196. 结束剧情。

如果在地图上找不到该去的场所，可以先调出菜单，在菜单地图中仔细寻找。

龍が如く™

PS2	本刊译名：龙如				CERO 18
	SEGA	7140日元	2005.12.8		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	135KB	

【完全剧情攻略】

一 CHAPTER 01 弑主的宿命

▲1995年10月1日　夜

这是个雨夜，有点冷。

我就站在组长的宝座前面，手里拿着枪。组长这个老家伙则满脸狼藉地倒在我脚下。一枚戒指落在地毯上，上面刻着"YUMI"。

外面的雨似乎更大了，警笛在窗外像雨点打在窗户上一样不停地响着。

"不许动！"几个警察冲进来，手中的枪指着我。

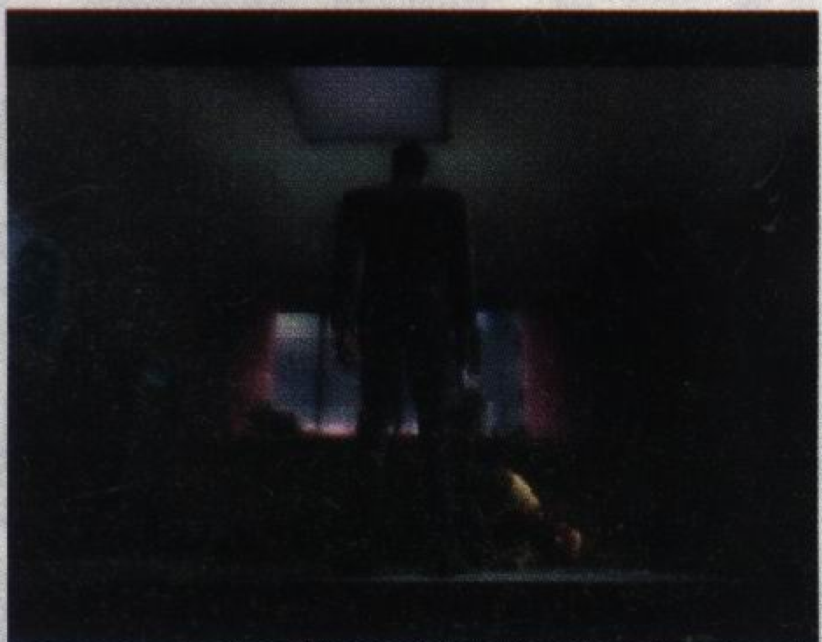
我慢慢地转过身，看着这帮神情紧张得有点可笑的家伙。面带微笑。

"动？我为什么要动？"我想，"可我又为什么要杀他？"

▲1995年9月30日　夜

事情还得从前一天的晚上开始说起。

"实在是对不起，这么晚了还叫您来……""我不是说过了让你别在意吗。"



我的语气里有些不耐烦，真治这家伙总是这样唯唯诺诺没什么主见，这样怎么当我小弟？说出去不是要把人大牙都笑掉。不过这孩子对我一向忠心耿耿，是个有潜力的家伙。现在外面都在传我要建立新组的事，这也确实是我事业的一个转折，但这孩子……以后要怎么管他呢？

只不过今晚是来执行一个讨债的任务，这小子就这么紧张，枉费了我平时身体力行的教导，这样的话成立了我自己的组，他又能帮我做些什么呢？我拿着要回来的钱，边走在去往酒吧的路上边想。

"哟！今天的生意还是这么差啊。"我对老板娘丽奈开着玩笑，"那是，你们这些家伙总在这里，一般的客人谁敢来啊。"

锦就坐在吧台上。

这家伙是我从孤儿院时代就认识的朋友，因为工作原因，我的朋友不多，他和由美是我仅有的两个朋友。"由美呢？"我问。"她出去了，一会回来吧。"不知怎地，今天的气氛有些怪，相视无语。

锦打破了沉默。"听说，你要建立新组了？"貌似最近全世界的人都要问我这个，"啊…也许吧，还要看大组长的意思。""大组长对你那么好，怎么会不同意呢……""也许吧。"我不知该怎么说好。

"一马，这次我又被你超越了。"锦淡淡地说。"你怎么能这么说，咱们一直都是一样的啊……""你别说了！"锦有点失态，不知为什么。

沉默。两个男人间的沉默，空气沉闷得有点发窘。

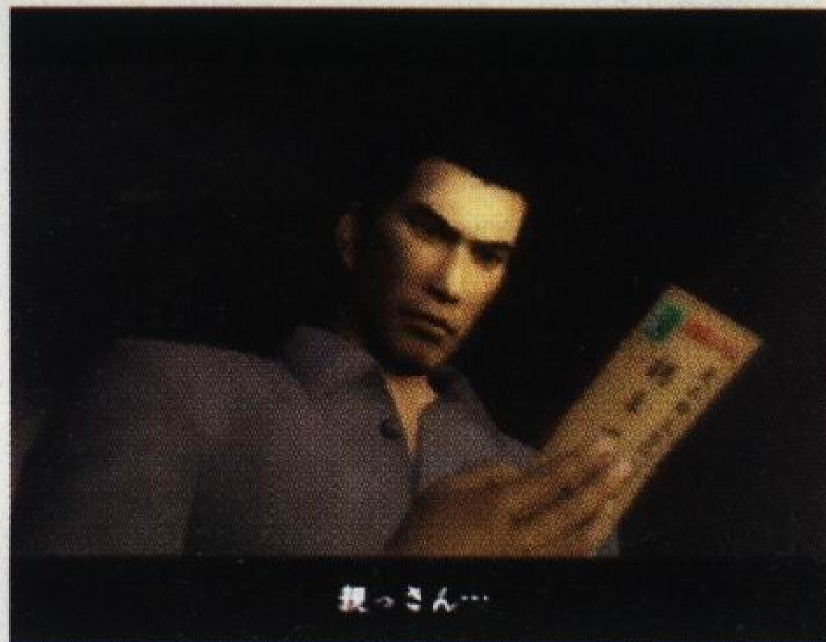
"你妹妹怎么样了？"我打破了沉寂，锦则仿佛从梦里醒来一样，"过几天，还要动一次手术。""乐观么？"锦笑了，"这也许就是最后一次了。已经这么多次了，她的身体已经接近极限了，如果这次还不行的话……"

我不知该说什么。这时由美回来了，她总是在最该出现的时候出现。是的，她是个聪明的女人，这也是我喜欢她的原因。

我们三个坐在了一起。有由美在，气氛就是不一样，她手上的戒指闪闪发光，照得我眼前满是光辉。她真漂亮，从来都是那么光彩照人。在我眼中，她似乎周身都环绕在光芒当中，和着舌尖冰凉的威士忌，我觉得她美极了。她也看着我，眼神迷离，也许不是。总之她在对我笑，这我能肯定，因为我看得很清楚。

一个美丽的女人很莫名地看着你笑，就表明了你今后一段时间的生活状态。要么迎来一段缠绵，要么，就将迎来你们之间长时间的分离。

酒不醉人人自醉，醒来的时候已经是第2天下午了。我把钱交给风间组组长风间新太郎，我的恩人。他也在和我说些建



组的事情，对于我即将迎来的事业高峰，他很是期待。可这时电话响了。由美被组长绑架了，锦追进去了。这个老家伙好色是远近闻名的事情了，我绝不能让由美出什么事情……

事情还是出了，我赶到的时候，组长已经倒在了地上，锦颤抖的双手里，握着一把枪。由美在墙角，身体瑟缩个不停。还好，没有出什么别的事情。"你带着由美走吧。"我对锦说，"你说什么？！该带着她走的是你！""锦，别冲动。快走，你还有妹妹，如果你出了事，你妹妹怎么办？快走！"

锦似乎有点无奈，拉着已经说不出话的由美走了。临走时他回头看了我一眼，眼神里写满复杂。

我站在组长的办公室里，一动不动。这时候我听见外面的雨更大了。

"1204！有人要见你！"

是真治。"破门状"，三个血红的大字。真治看我的眼神里，满是歉疚。"实在是对不起您……""别说了，这是咱们的规矩。跟着我这个弑主的人，别的组的家伙也会欺负你吧，你也不会好过的。"真治低下了头，表情难过极了。"对了，事发后的第2天，由美就失去了记忆，并从医院里逃了出去，到现在还下落不明呢……"

这句话仿佛当头一棒，打得我头脑一片空白，我觉得心都空了。这一空，就是10年。

二 CHAPTER 02 空白的十年

人，都会变吧。

也许是这样吧。10年的牢狱生活，已让我心静如水。这天早晨的一封信，让这滩水竭流了。风间来的信，我被释放了。

"多谢您的教诲了。"我对监狱大门的警察鞠躬，面无表情。抬起头来，阳光似乎格外刺眼。还是歌舞伎町，却变得让人不敢相认。每人手里都拿着手机，招牌上写着各种新鲜玩意。我站在喧嚣的街头，恍如隔世。

我该去哪?

东城会在10年间不断扩张，已经成为关东最大的组织了。但组织越大分支越多，人心就越不齐。看似平静的水面下，其实早就埋下了水雷，只差那一下撞击，就会立刻爆炸。

按照风间的信上所写，我找到了一辉开的酒吧。他给我带来了一个好消息：东城会会长世良胜被杀。而久未见面的真治的出现，则带给了我一个更劲爆的消息：锦现在已经是锦山组的组长了，而真治则在给他做小弟。这一切都是风间的意思，他把真治安插在锦身边，目的就是为了监视他。

真治说得很清楚，我却有点迷糊。锦怎么了，怎么连风间组长那样的人物也要对其多一分小心？

10年的时间，真的可以把人的本性改变吗？

三 CHAPTER 03 喧哗葬礼

至少我知道，东城会的纷乱已经是不可避免了。

去参加会长葬礼之前，我就有这个感觉了。葬礼上这一张张脸都似曾相识，但仿佛又不认识。

真治把东城会内部的构造给我讲了个清清楚楚。这小子，这几年一定混得不赖，当年我没看错人。按着他指定的路线，我七拐八绕地，终于来到了东城会本部风间所在的屋子。

"一马……"风间看到我有点激动，"10年了，10年了……"

是啊，可不10年了么。你走路的步履分明蹒跚了许多。

"抱歉，我什么忙都没能帮上。""您这是哪里话，已经够托您的福了。"



"哈哈，"他干笑了几声，分明透着无奈，"看来这10年也就是你还没有变。"我有点忍不住了，脱口问道："到底是怎么了？什么近江联合啊？东城会怎么了？还有……锦，他到底怎么了？"

风间的脸色凝重了许多，"锦……自从那件事之后，他完全变了一个人。为了自身利益不择手段，我也不得不注意他的行踪。"

这时，远方一座高层建筑的窗口，伸出了一支狙击枪管。

"我把真治安插到他身边，就是为了监视他。"枪管伸出来了。"而且我还要告诉你关于由美的事，"开镜。"你进去以后，"变焦。"由美她……"瞄准。"由美她就……"

一声闷响。风间倒在血泊里。

门开了，无数原来的兄弟冲了进来。我盲目地打着，冲杀着。

我出名了。

原本就杀了组长的我，现在又把自己父亲一样的人物"杀"了。

是命运吗？

四 CHAPTER 04 邂逅

东城会，天罗地网。我费了老劲才冲到门口，却又被一帮人包围。今天真的逃不出去了吗？看来我真要为弑主之名付出代价了。

一辆车突出重围，"上来！"车上的人向我叫道，我想都没想一下就从后窗钻了进去。至少现在我脱险了。

"你可真成，刚放出来两天。"我一笑，"别挖苦我了，你干吗要救我？"

我知道他是谁。10年前我杀了堂岛组长时，审问我的就是这家伙，伊达警官。他知道事情绝没有那么简单，他要挖出我们这些黑社会背后的秘密，但当时警署上面的意见就是快点结案，既然有人认罪了就可以定论了。他错失了追查黑帮黑部机密的机会，也曾因此和上司大闹了一场。确实是个血性汉子，但政府机关里不需要这样的效率，更不需要这样的血性，所以他注定不合适这份工作。

东京的街道上依旧喧闹，路边的大电视墙播放着新闻。"这是从广域指定暴力团东城会三代目会长世良胜的葬礼上发回的现场影像。虽然目前具体情况还不是很清楚，但我们可以看到一个神秘男子在现场大打出手，东城会内一片混乱。关于事件的具体动态我们将在后面的节目中给予追踪报道……"哈哈，我可真出了名了。伊达拉着我进了一家僻静的小酒吧。

"你干吗要救我。"他掏出一张名片，指了指。上面写着"警务四课"。"什么？你原来不是一课的吗？"他抿了一口酒，"哈哈，就是因为你这件事，我跟上头大打一架。结果被降到最低级的岗位，直接面对你们这些流氓。这差事又累又危险，还没什么钱赚。老婆的耐心也没了，带着孩子离我而去了。我这些年打拼的结果瞬间都没了，这也许还要怪你，哈哈。"他又话锋一转，"不过咱们也都挺像，都是被自己组织抛弃了的人。"

呵呵，这家伙，如果警察都是这样的人，也没什么不好。他又抿了一口酒，"我现在就负责调查东城会丢失100亿这件事，希望你能帮我。对了，"他翻出一样东西，"给你这个，"是一部手机。10年前还是稀罕玩意，我有点迷糊，似乎我和这个手机不该同时出现在一个时代里。伊达一笑，把手机塞进我手里，"现在大街上的小孩都用上这个了，拿着吧。"我有点感激，这家伙或许靠得住也说不定，我想。

还有更靠得住的，就是我的朋友们了。但丽奈对于我的出现有点惊讶，"怎么了？我又不是鬼，哈哈。"这她才收起



了一副心事重重的模样，"大约5年前，有个叫美月的女人到我的店里了。她说是由美的妹妹，在我的店里帮忙，一直到了去年，突然说自己要开一家新酒吧，就一下消失了。当时说等开店了以后就联系我什么的，但到现在也没什么动静。我按她留下的联系方式去找她，也找不到。她只说酒吧叫ALICE。"靠，这事听起来怎么这么没谱。"由美的妹妹？""对啊，你看到就知道了。她们长得可像了。"丽奈指指胸，"她还在这里刺了一朵花呢。"

"这可一点也不像由美。"我冷冷地说。丽奈回以一笑。

"好了，我该走了。"我起身走到大门口。"那个……锦的事，你不问问么？还是说……你已经知道些什么了？"我停住身，气氛有点沉寂。"丽奈，别担心，"我回头一笑，"眼见为实。"

我回到了和伊达聊天的那个酒吧。这里却一片狼藉，除了鲜血就是人肉，我怀疑我是不是走错了进了寂静岭的片场。但这死寂中，我却听到一个小家伙颤抖的声音。这个小女孩眼睛大大的，她手里拿着手枪，颤抖地缩成一团。这情景，像极了10年前的锦。

10年后，她也会背叛我吗？

"小丫头，你干吗呢。"我一把按住她手里的枪。她的声音颤抖无比，"我……什么也没做……我一进来……大家就都这样了……""那你上这干吗来了？""我……我要找妈妈……"

领个小孩子，这种事我可不擅长。但这个叫遥的小家伙似乎有些地方和其他人不同，一下就把我吸引了，我认为这孩子不会是一般角色。当然，现在不一样。因为她已经累得倒在我怀里了。

我把她带到丽奈的酒吧里，这孩子吃了点东西后也就醒过来了。"你刚才说你要找妈妈？"我问道。"对啊，妈妈让由美姐姐照顾我，之后就不见了……""由美？！"我和丽奈同时一惊，"你是说由美？""对啊。""那你妈妈叫什么？！"小家伙似乎被我急切的心情吓到了，"美……美月。"

我就说她不会是一般的孩子嘛，果不其然。

我跟着她从秘密的电梯上去，找酒吧"ALICE"。她给我看一个项链，"这是由美姐姐最后一次来找我时给我的东西，说是妈妈给我的。那个时候我想，可能我再也见不到妈妈了……"

也许吧，但现在有些讨厌的家伙却不得不见了。近江联合的林带着一票小弟出现了，这时电话响了，我有点犹豫。"接吧，请您别在意。想必您是有什么重要的事情吧。"这家伙说话阴阳怪气可真让人受不了。

是伊达的电话，"一马，东城会的100亿有线索了。是由美干的！现场有一枚刻着由美名字的戒指，就是你给她的那个，估计是她掉的。现在东城会上下都在找由美和一个女同犯。"女同犯？我心想，看来多半就是那个叫美月的女人了。"明天咱们在酒吧细说吧，没问题吧？""当然。"

我挂了电话，"看来你们也是在找由美和美月这2个女人了？""不，我们要的，是您身后的小姐。"什么？！他们要遥做什么？难道……

在和这帮小子打架的过程中，我脑子里一直在想，他们要遥干吗？

难道，这个孩子比我想象的还要不寻常？？

五 CHAPTER 05 赛之河原

"也就是说，那个叫美月的女人很可能是由美的共犯了？"按照约定，我在酒吧见到了伊达。"嗯。"我答道。"由美失踪的10年里，这个孩子见过由美？""没错……"我还想说点什么，可这时电话响了。

是真治。"大哥，风间并没有死，我把他救出来了。只不过似乎要杀他的人是东城会的人，如果发现了我们的住所，估计还会派人来杀。"这小子分明比以前能干了许多，"你们现在在哪？""在一个可靠的隐蔽地点，有消息了我会再联系您的。"

赛之河原……这里是流浪汉的天下，简直就是一个里社会，各种无家可归的人，在这里聚集。当然，河原里面也有灯红酒绿声色犬马的地方，看来无论在哪都有贫富差距，都有让人讨厌的家伙。比如眼前这个脑满肠肥的情报者花屋。"你想问点什么呢？""关于东城会丢失的100亿。还有由美和美月这对姐妹的事。""嗯，好说。报酬是什么？""你要多少钱？""钱？哈哈，确实。收集情报需要大量的钱。我的手下遍布东京里社会，从窑姐内裤的颜色到废个人或者要人的命，都是我们的业务范围。而且会办得很轻松，只要你有钱。""我现在没有。而且事情也很急。"这家伙脸色变得有些诡异。"哟哟，堂岛之龙，这个名头在10年前可是响当当的呢。"

是吗？我讨厌这个名号，真的。

"还有您办不了的事？啧啧，一分钱难倒英雄汉。但是我又不能给你免费，出来混嘛，讲的就是一个公平。这样吧，我替你找一份工作，只有你，堂岛之龙能做的工作。"我一怔，工作？这家伙可真能忽悠。

他把我带到一个地下格斗场。"这里有很多有钱的家伙找刺激，流血、断骨、死人，越暴力越好。""那我要做什么？""简单，赢得比赛，拿到奖金。"

于是我就站到了格斗场上，背后的刺青活灵活现，对，我就是龙。"现在出场的是堂岛之龙！连自己的组长和义父都敢杀……"大喇叭如是广播着。靠，好事不出门坏事传千里，打吧。



一切结束后这胖子一脸满足，"下面就该我给你找工作了。"我冲他说道。"放心，放心。出来混嘛，讲的就是一个公平……"

这家伙把我带到了赛之河原的核心部，这里真壮观，胖子说这里有一万个摄像头，遍布东京，一切事都逃不出他们的掌控。这时伊达来找我了，似乎还带着伤。

根据这帮家伙10分钟前的录像，伊达原本是带着遥，但在大街上一辆车突然停下，劫走了遥，并给了伊达一枪。伊达说这些家伙是真岛组的，"他们停车的地方是棒球练习中心。别担心，本条信息不收费。"这胖子真可恶……

于是我就来到了棒球练习中心。真岛来了，这家伙一向如此暴力+阴阳怪气，着实让人讨厌。"哈哈，这次终于有机会跟一马决一高下了。哇哈哈哈哈哈哈……"啪！一个飞出来的棒球砸在了他脸上。

活该，我想。这家伙被球砸了之后反而乐得更高兴了，于是他的小弟也就跟着乐，一时间这里嘻嘻哈哈之声不绝于耳……"谁TM让你乐了！"这家伙说翻脸就翻脸啊……照着一个小弟就死命地打

，“你个傻X！”

这样变态的家伙，能是我的对手吗？几下把他们都解决掉，这时他的一个小弟想用刀暗算我，却被真岛用身体把刀拦下。“一马……只有我……只有我能干掉一马！”毕竟是出来混的，这家伙虽然变态加暴力，却也算是有血性的。

遥救出来了。她说她被关在小黑屋里的时候，有一个神秘男子让她赶紧逃。并问及她由美给她的项链的事。说要她好好保管这个项链，因为里面藏着关于100亿的秘密……

事件越来越复杂了。这个神秘男子，又到底是谁呢？

六 CHAPTER 06 父与子

警察局，早晨。

伊达被叫到了课长室。“你现在调查的案子，上面希望你停手。”课长说道。“什么？”“没那么多疑问，停手！”“……失礼了！”伊达说着就起身离开了。

政府机关果然效率低下。10年前他敢违抗命令，在10年后他如此落魄的今天，作为他唯一翻身的机会，这个案子他又怎么可能放弃呢？

（本章主要的2个故事因与主线离得太远，故因篇幅原因舍去。）

七 CHAPTER 07 龙与鲤

东京湾浮上一具女尸，胸口有一朵花的刺青。

“她因后脑遭钝物猛击导致内出血过多而引发休克死，死前似乎受到了酷刑拷问。”这些专业知识伊达总是要比我懂得更多。我仔细看了看她胸口的刺青，在花的旁边一个“歌”字赫然可见。“这是二代目·歌雕的手笔！这个家伙总是要把歌刺在刺青的附近，看来线索有着落了。”我起身就去找歌雕。

出门时我看了一眼还在熟睡中的遥。她果然再也见不到她妈妈了，这孩子的预言又准了。



“嗯，这个是月下美人。非常美丽的花，但一年中只在一晚开放，弥足珍贵。”这老东西总是废话这么多，“我是说……这个刺青是出自您的手笔？”“确实，这个样式是我设计的。但现在模仿我的人太多了。每个刺青我都记得，不过这个可不是。”线索又断了。

电话响了，居然是找我的，居然是锦。“你怎么知道我在这？”“呵呵，要知道，情报总是愿意往势力大的一方跑。我想跟你详细谈谈，明晚10点在丽奈的酒吧如何？还有，你觉得这个美月怎么样啊？哈哈哈哈……”

“一马，”歌雕说，“我给你背上的龙上上色吧。你现在这样暗淡的龙，可战胜不了锦山。”我淡淡一笑，这老头话可真多。

“啊，一晃都10多年了。给你刺的龙，给锦刺的是鲤。刺青也通人性吧，现在锦背上的鲤鱼一定是金光四射啊。鲤鱼游经黄河，过了山脉，就会跃入龙门，变为龙。现在锦终于有和你对决的机会了。”

“和我对决？”“没错。鲤鱼变成真正的龙之前，是一定要和龙决一死战的。”

……

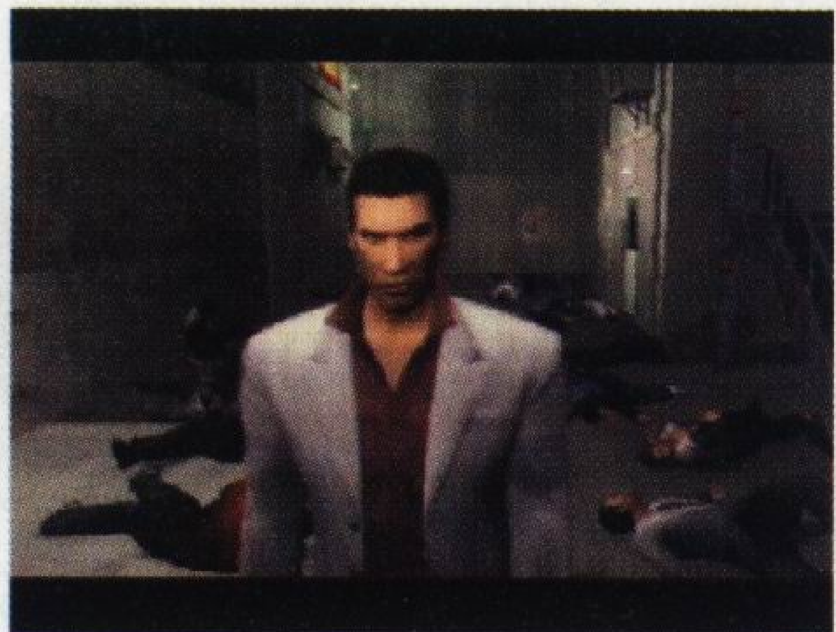
为了安全，我们把遥送到了赛之河原。在得知母亲的死讯之后，小家伙并没有表现得多悲伤，反而显现出与年龄不相符的持重。或许这一切都是她预料之中的？

伊达无意间回到了世良会长被杀的地方，却遇到了后辈，在他从一课降职后顶替升入一课的须藤。“10年前，你就是我的榜样。周密的调查，翔实的计划，果断的行动，无论从哪一方面来看也是警察的楷模。但现在你变了，我鄙视了你和你的同伴的行动，我无法理解你的行动，我都不知道你在干什么！”

面对这个自以为是的眼镜男，伊达转身离去的时候只留下了一句话：

“你这种人，永远也看不到事件的真相。”

我则带着遥去了赌场。小家伙似乎天生在直感方面就过人一等，怎么猜怎么有，还揭露了赌场耍老千的底。我看着这



个乐开了花的小丫头，似乎母亲的死已经被她忘记了，似乎……她真的不是一般人。

约定的时间到了，电梯响了，锦来到了丽奈的酒吧。

与10年前相比，锦在言语上稳重了许多。“好久没见了。10年了，有10年咱们都没有这样一起喝酒了。时间可真快啊。我也很想见你……但实在是很忙。”“是吗？”“我无论如何也要得到那100亿，把你带着的那个孩子的项链给我。”这家伙果然势力大得上了天，对贪欲丝毫不加掩饰。也许他真的变了。

“那你得先告诉我，你为什么要杀美月？”锦似乎一下就沉默了，“谁想杀她了？谁想杀她了？！那可是由美的妹妹！我怎么可能……”他极力克制着自己，“手下误杀了她之后，我也很愤怒，还因此杀了几个手下。”

“这10年，我一直在寻找由美的下落。我听说由美的妹妹在丽奈的酒吧里工



作，我就一直派人盯着她。我想，由美一定会出现的，她一定就在附近！”“那遥呢？”“也只是偶然遇到的。美月有了自己的酒吧后不久，就消失了。遥也从孤儿院逃走了。而且，”他从兜里掏出一枚戒指，“现场还落下了一枚由美的戒指，她一定在现场！她早晚会出现！”

接着他语气突然变得很自大，“一马，这是东城会的战争，你一个人根本起不了什么作用。我劝你还是别瞎折腾了，乖乖地把那个项链交给我吧。”“绝对不可能，那是她妈妈留给她唯一的东西。这跟你们的战争一点关系都没有。”

锦一下子又变得很失态，“啊！这就是为什么当年由美喜欢你的原因！你把谁都当自己人，甭管真的假的！”“你恨我？”我反问道。“也许吧……我也不知道，不过我终究还是背叛了你。还有风间……背叛了，就不可能弥补……”我从他的话里听出了点苗头，“什么？！你说风间是你……”“嗯，当时我的手震得很厉害……”我立刻站起来结结实实地给了他一拳，他像半袋面粉一样被我扔了出去。“你个混蛋！你怎么一点情义都不讲！连义父都敢暗害？！”“你他妈少跟我这满口仁义！从10年前的那一天开始，我他妈就谁也不相信了！我一定要用自己的方式登上东城会的顶点！一定！！”锦倒在地上，但语气仍是凶恶无比。“我还告诉你，为了达到目的我什么都会做的！如果你不把遥交出来，就算是你我也一定会做掉！”我上前一步，“随你的便。但我也告诉你，我绝不会把遥交给你，我们谁也不会成为你的道具。”

锦转身，阴阴的一笑。“本来我想，我们还可以一起再度共事，看来也不可能了。咱俩的兄弟之情，到今晚为止！”说完他就摔门出去了。

锦山组的人们开始攻击酒吧了，在几场大战后，满地都是被我打倒的锦山组组员。

锦，有这么多人给你我的交情殉葬，也值了。

杀组长的是你，袭击风间的，也是你。但恶名都背在我头上，你却成立了自己的组。本来该是我的成了你的，本来该是你的成了我的，这就是所谓的命运吗？

八 CHAPTER 08 策谋

遥走在赛之河原里，显得与周围的环境格格不入。

“遥，你在做什么？”伊达问。“啊……我想，我还是从一马身边消失的好。我喜欢一马叔叔，不想让他为我担心……现在妈妈也不在了，我如果还在的话，只会给他添麻烦……”

没等得伊达再问，随着冲天也似的一声爆炸，无数的小混混冲进了河原……

这些小混混都是给黑帮做一些下手活计，根本上不了台面的一些角色。根据调查，才知道华人黑帮组织“蛇华”才是幕后主导……



此时在岛野组里，岛野正在与蛇华的头领刘家龙做着分赃谈话。

“怎么，不是说好70亿的吗？怎么变50了？”刘的日语真的很糟糕……“哈哈哈哈，”岛野大笑，随之门被打开，一个男人走了进来。“这是近江联合的寺田。是他从锦山那个傻瓜那里得来的小丫头的情报，所以这20自然是要给他了。哈哈哈哈”

狂笑之后，岛野说道：“锦山那个小崽，根本还不懂得极道真正的恐怖。”

九 CHAPTER 09 夺还

中华街，翠莲楼。蛇华的老窝，遥就在这里。

“啊，欢迎。您是一个人……”“跟你们的刘家龙说，桐生一马求见。”店员楞了一下，“我们这里没有这样一个人……”此时前台的店员突然拿出冲锋枪来射击！看来一场大战势不可免。

一路打到上面。遥果然就在这里，“噢，一马，很久不见了，12年了。”是啊，12年了你的日语也没什么进步。“你干吗要插手这事？！”“岛野委托我做的啊，这也是笔大生意了。”“你也想要那100亿？”“哈，你们根本就不明白这个女孩真正的价值，日本的黑帮脑子还真是木啊。”你要是脑子不木能好好学学日语么？“那项链呢？”“卖了啊，哈哈。”

“那这个女孩就没用了啊！”“哈哈！对于我来说，只要有这个女孩就足够了。”“什么……”“话我不想多说了，咱们手底下见真招！”

刘家龙被打倒之后，警察却来了。带头的就是须藤，“你以诱拐罪名义被逮捕了！”这……

刚放出来没几天又进去了，好在伊达把我救了出来。“还记得上次和咱们打架的人吗，就是绑走遥的。”“嗯。”“他们是MIA，内阁府特别行动部队。”怎么连政府的秘密部队都对遥下手了，那刘家龙之前说的“真正的价值”到底是？

没容我多想，伊达又告诉我一个令人震惊的消息，原来水上的浮尸并不是美月！知道这个消息后遥也很高兴，但我又

觉得不对劲了。

如果死者不是美月的话，之前锦杀死的，又会是谁呢？他又为什么要故作悲痛呢？

十 CHAPTER 10 爱的形状

真治的电话又来了，“大哥！现在锦山组的很多人聚集在酒吧附近，恐怕对你不利，你要小心。”我突然想到了什么，“伊达，能去找一趟花屋吗？”

这一万多台监视器终于发挥了作用。“我早就该怀疑她，上次我去找歌雕，锦山很快就知道我在哪。再说锦山杀的那个人不是美月，那他是怎么知道项链的秘密的？”伊达也明白了，“你是说……”

监视器里重复着几天前的情景。见我们出去之后，丽奈马上就开始打电话。“他们出去了，对，说是找一个什么叫歌雕的人，对……”

还用说吗？回酒吧去找她！

但酒吧已经人去楼空，只留下一张字条。“看到的时候，想必你也都明白了。对，就是我，就是我告诉锦山你们的行踪。因为我爱他，我可以为他做一切事情……但现在我觉得我似乎不该这样下去，我应该负责，担负起我应该负的责任……”

这时电话又响了，是真治。“大哥！丽奈背叛了！她把组长叫来并开枪打了他……”

我来到楼顶。不仅真治身负重伤，丽奈也被锦山组的人害死了。一场大战后锦山组的人被我打退，真治还给我留下了由美的戒指。但这一切能弥补什么呢？

这个夜晚，对于我来说非常重要的两个人，死了。

十一 CHAPTER 11 仁 义

根据真治的遗言，我来到了成人洗浴中心找到了他的女朋友。从她口中得知风间被近江联合的寺田接到了芝浦。虽然我对近江联合一点好感也没有，但毕竟是真治信赖的人，我也不得不信。此外她还说到，锦山组还在寻找世良会长留下的遗言状，因为那里指定了东城会四代目的继承人……

伊达也告诉我，MIA的首领神宫近期内可能就要有大动作了。看来事态已经发展得比较严重了，同时我也觉得，一切的谜团就要被揭开了。

到芝浦去，见到风间，一切都会揭晓……

十二 CHAPTER 12 再 会

芝浦。

“啊，那个人，就是在棒球练习中心救我的人。也是他告诉我关于项链的事的。”遥指着那个男人，那个人，不就是近江联合的寺田吗……

“你怎么会在这？”“别担心，我和你一样，都受过风间的恩惠。请进吧，风间在里面等着你。”

果然，我想这也是一切都该结束的时候了。

随着风间的讲述，一切真相都明了了。原来根本没有什么美月，由美就是美月。在她失去记忆之后，风间把她接了回来，并加以保护，此时风间已知道是谁杀的堂岛组长了。此时现MIA的神宫还不过是一介白丁，有意在政界发展的他利用与世良的关系，希望以东城会为后盾作为政治资本。因此频繁地出入东城会，某天与



由美相遇后，被由美吸引，并用尽手段，将失去记忆的由美占为已有。他们生下的孩子就是遥。

风间说到这里，也是深深地悔恨。“我没能阻止这一切，孽缘啊！如果神宫能给由美幸福我倒也不说什么，可是……”原来神宫为了仕途，一直与总理的女儿往来不断，如果被人知道他与由美的事那一切就都泡汤了。狗急跳墙的他居然与世良勾结，派人暗杀由美母女。但在风间的阻止下未能如愿，风间与世良约定，将由美整容后改名为美月，并让她去经营一家酒吧，以此躲过灾难。经过刺激之后，由美的记忆也全部恢复了，因此她也一直躲着原来的朋友，并对遥隐藏自己的身份……

10年，一切都变得如此复杂……此时岛野来袭，东城会内部最大的2组岛野与风间的战斗打响了……

混战之后两败俱伤，风间在弥留之际说出了100亿的真相。原来这是由风间、世良和由美共同完成的，钱也是神宫利用东城会洗出来的黑钱。风间为了让神宫在政治上失足，而特意设计的这样一场惊天大盗窃。

风间还把遗言状的事也告诉了我，原来世良早看出神宫这个人问题太大，而锦山、岛野又均非信人，因此把下一代的继承人权利交给了风间。如此一来，我继承东城会就是顺理成章的事情了。

风间最后也袒露了我的生父就是他所杀的，而孤儿院也是他给仇人的孩子们所专设的。但现在这一切还重要吗？至少我得让他安心地去吧？

“您才是我真正的父亲……”在那一刻，我确实是这么想的。

十三 CHAPTER 13 激斗之终焉

ALICE。美月……不，由美……找到她，我和遥的心愿就都完成了。

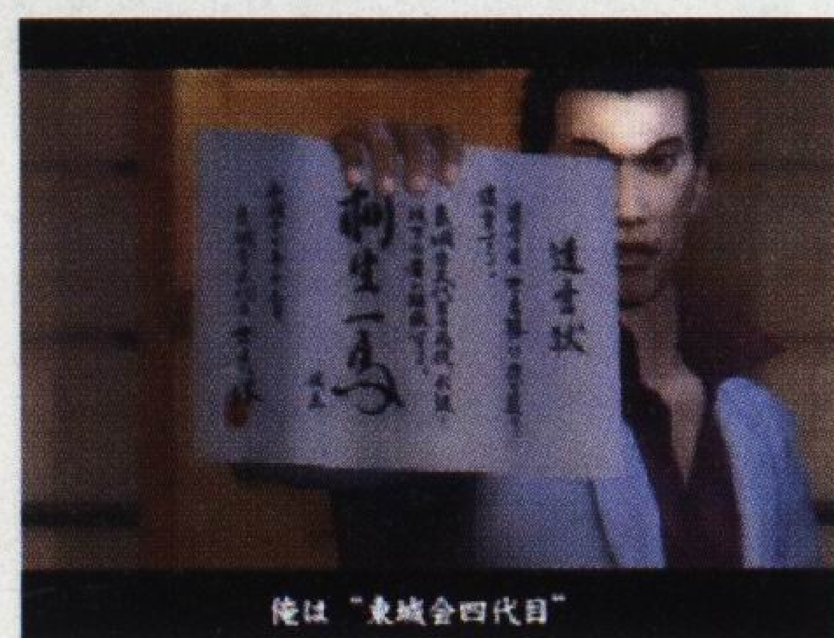
这时锦山组的人又来争夺会长的位子，我对遥说：“放心，我一定会带你见到妈妈的。”

现在我对这帮小杂碎说：“好啊，只要是不怕死的，都上来吧！”

另一方面，伊达也和须藤达成了共识。原来之前他一直被神宫操纵，现在他也知道了神宫的为人，因此愿意帮助伊达一起行动。

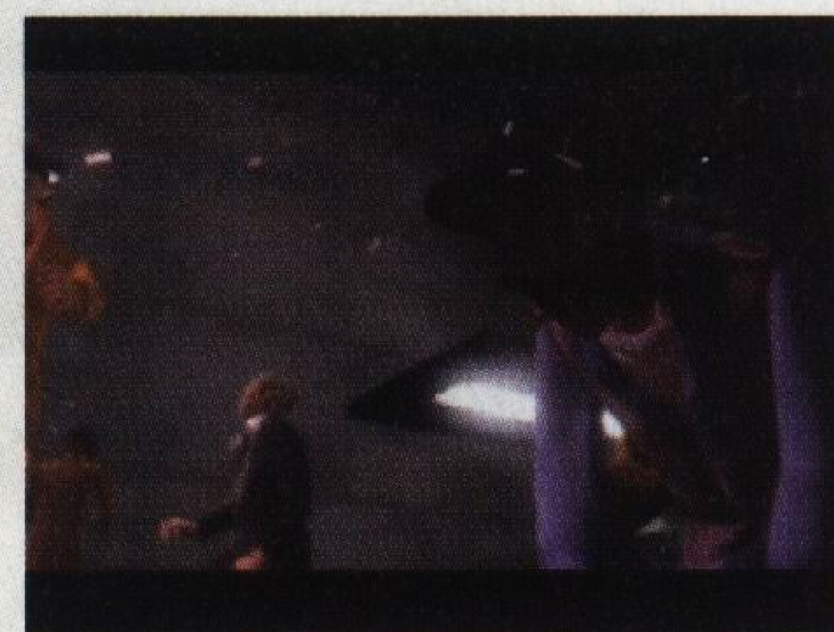
再会……等了10年了……也许有点太遥远了。由美……上次我们这样拥抱，还是什么时候呢？

神宫来了，一切都该了断了。这家伙为了自己在政界的发展，连自己的爱人都



可抛弃，自己的女儿都可杀害。而满口说着为了国家、为了人民，其实也只是为了他自己，一切的政界辞令，一切的所谓崇高理想，都只是龌龊行为的借口。他们根本就不如黑帮，至少黑帮里还遵求道义。

原来神宫早就发现了世良对他的看法，因此将自己的暗界后台变为了近江联合，而100亿的消息也是他告诉锦山的，锦山终究也只是他的一枚棋子。暗杀世良会长，袭击风间，其实一切都是他暗中操纵的……他的目的就是想在政界和里社会



都取得最高地位，从而控制整个国家！

好在由美早已准备好了炸弹，只要她一按按扭，存在她酒吧里的100亿就会全部爆炸化为乌有！她真是个聪明的女人。神宫此时锐气大伤，我拿出了遗言状，以东城会四代目之名，背负世良会长与风间义父的仇恨，不杀神宫，誓不为人！

神宫被消灭了，锦山却已经完全的变了。他不顾一切，宁愿给神宫当棋子，也要抢回东城会的领导地位。“一马！我恨你！我爱着由美，但她的心中除了你却谁也容不下！我不能得到她的一点温存，自从10年前你消失之后，我就下定决心，无论牺牲多大也要取得成功。我不如你吗？我哪不如你？但从小我样样都不如你！我不服！100亿！只要有了这100亿，我就可以继承东城会，我就可以取得成功！来吧！决斗吧！！”

原来龙与鲤的决斗，现在才开始……

不过倒下的依然是锦。而所谓的100亿的项链，里面也只是一张一马的照片……

或许对于女人来说，毕生追求的100亿，终究就是一份感情吧。

故事还没结束，神宫还没死。在山一样的钱面前，100亿面前，他开枪杀了由美。好在锦山最后觉醒，撑着最后一口气杀死了神宫。但也死意已决，开枪引爆了炸弹……

高楼顶端的爆炸，100亿……100亿的钱飘散在空中，钱雨，100亿的雨……

东京的夜空中飘散着对于很多人来说可能都是最美的一场雨。但对于我来说，这是最悲情的一场雨。

我最爱的女人死了。伴随着漫天飘散的钱币，我不知道这个社会人们还有没有理想，我不知道这个世界什么是幸福，我只知道趁着她还能听到我说最后一句话，说出10年前没能说出口的话。

由美，爱你，永远……

东京又迎来了一个雾蒙蒙的早上，我却在一夜之间失去了一切。

由美、风间、锦山……都死了。我真的不明白我要为什么活着……呵呵，我说什么呢，我还有遥，我可爱的遥。为了保护她，我也要坚强地活下去。

也许今后几天东京都会是阴天吧，那又怎样？我还是要勇敢地拼搏，勇敢地活下去。

别说我像龙一样，我不爱听。

因为我就是龙。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SUBSISTENCE



这次的“生存”做的非常有诚意，三张光盘中包含了大量的内容，真正物超所值。免费即可享受到联网对战的乐趣，第二张光盘中附带的系列最初两代作品也很值得MGS迷们好好回顾一遍。

PS2	本刊译名:合金装备索利德3·生存			CERO 18
	KONAMI	6980日元	2005.12.22	
谍报动作	DVD-ROM	日版	1-8人（ONLINE）	83K以上

MGS3S新要素

第一张盘的3代游戏中增加了第三人称视角，增加了不少迷彩种类，部分动画也有重新制作。有了本作的记录后就可以在标题画面中选择"DEMO THEATER"模式观看游戏中的所有动画片断。

第二张盘中最重头的自然是ONLINE对战模式，想要用之在我国上网对战的话要求有正版盘、PS2用网卡和硬盘；另外如果游戏是从网上下载的ISO镜像的话只需有DISK ID再刻成盘也是可以当正版盘一样上网对战的。因为本作上网对战是无须额外支付游戏网费的，所以让我国玩家也可轻松联网对战。"BOSS DUEL"和"SNAKE VS MONKEY"模式都要求有MGS3的通关进度才行，不过只要有MGS3的游戏记录就可以在"SECRET THEATER"模式中欣赏16篇超强恶搞动画。复刻的MSX版第1、2两代作品会在下面刊登流程攻略，如果有PSP和PSP版的"合金装备ACID"的话，是可以通过USB线与本作进行联动的哦！

第三张盘包含了游戏中所有重新制作并剪辑后的动画，可全部欣赏也可分章节欣赏，此外还附带了05年TGS展上的MGS4的演示动画。

METAL GEAR流程攻略

一开始主角站在**ヒ-ル**1前，进门后接到**ビッグボス**的通信告知这次是潜入任务，尽量不要被敌人发现。上去一个版面再往右走在车内可得到加血用的军粮（**レ-ション**）和装备后可查看附近版面地形的双眼镜。回屋往上走可得到磁卡1（**カ-ド**1）、手枪（**ハンドガン**）和地雷，本作中的门需要装备相应数字的磁卡才能打开，攻略中只讲解所有磁卡的获得方法和关键地方的对应情况，其余需要卡门对应的地方请大家自行尝试。返回刚进门时第一个向右的路口，用磁卡1进门后得到防毒面具（**ガスマスク**）。回正中央的屋子一直往上到有两个士兵守着电梯的地方等待一会，利用他们换班走人的机会冲进去，在电梯内可保存记录。

坐电梯往上，出门后来到有两个监视器的屋子，**ビッグボス**会通信过来提醒不要被监视器发现。等左边的监视器下去后先向下往右离开版面再回来走左下的路可得到弹药补充（注：本作中有弹药、军粮、地雷和塑胶炸弹的屋子可反复进去拿，它们的上限和SNAKE的等级CLASS有关），往下走会遇到被绳索捆住的人质，按圈键可以救人质，人质救出的数量越多我们的级别就会越高，HP上限和可携带的弹药上限也会大幅增加，所以务必尽量救出每一个人质，尤其注意绝对不能打死他们。打开右边的门后先装备上防毒面具再出去，下一个场景全是毒气，**ビッグボス**的提醒会晚来一步。在下方的门口用磁卡1开门后迅速进入。这个房间左侧上方的门还无法打开，下方的门可救出一个人质，往右走可得到塑胶炸弹（**プラスデイック**爆弹），需要利用其滚动的间隙前进，注意别被滚轴压倒，否则直接毙命！一直向右最后来到一个有两个监视器和一个士兵的房间，用磁卡1打开右边的门得到磁卡2，左边的房内是军粮，往上走是一个地面布满高压电的房间，需要用遥控导弹炸掉那边的开关。返回刚才上面无法打开的屋子用磁卡2进入后得到遥控导弹（**リモコンミサイル**）。这里建议不用走高压电那条路，回出电梯口有两个监视器的房间往右走，中间屋子内干掉四个敌人后（有点难度，建议带够军粮）进右边可得到手雷发射器（**ゲレネ-ドランチヤ**），往右出门来到另一个电梯口进去。

坐电梯往下进1F（也就是电梯间从下往上数第2层，因为最下面一层是地下室），出门后往下在一间屋内可得到隐蔽用的纸箱（**ダンボ-ル**），具体怎么用就不用我废话了吧。救出一个人质后他会告诉你灰狐被关在一个单独的房间内，要想救出他的话就得故意被抓。继续往下走，途中还可以得到半自动冲锋枪（**サブマシンガン**），来到最下面后再往左走就会自动被抓。

现在我们身上什么都没有，接到**ビッグボス**的通信让在墙上找隐藏的机关，用拳头攻击左上的墙壁会出现感叹号，再打几拳就会砸开通路，在左边的房内成功救出灰狐，砸开下方中央的墙壁后出去往右。这里会遭遇第一个BOSS**ショツト メ-カ-**，打他之前得先拿回装备，东东都在下方右侧的门里，再用磁卡1进入下方左侧的门得到磁卡3和发信机，注意一定得马上把发信机扔掉，否则不管我们去哪都马上会被敌人发现！现在我们可以去料理**ショツト メ-カ-**了，躲到右边的墙角直接用遥控导弹将其轰至渣后往右用磁卡3出门。

这个版面是一个螺旋状的地形，有着不少的军犬，尽快干掉它们，否则跑来跑去的咬你会比较麻烦。在一出门正对着的墙上装塑胶炸弹炸掉，一直往右走再向上来到尽头继续用炸弹炸，继续前进最后绕到正上方炸墙，进去后可得到防爆破服（**ボム・ブラスト・ス-ツ**），回这个场景刚出门那块往上走一个版面，在中央的左侧墙壁用塑胶炸弹开路，里面可得到敌人制服（敌**ユニフオ-ム**），目前暂时用不上。右上走可回到电梯间。

进2F，注意利用箱子躲避监视器会比较简单，下面有许多红外线装置现在还过不去（本作中还无法通过吸烟来判断红外线），往左走来到有三个敌人的版面，下方可得到弹药和塑胶炸弹补充，走上面的路再往下顺便救人质，最下面的屋里可以得到红外线眼镜（赤外线**ゴ-グル**）。回有红外线装置的地方装备上红外线眼镜躲避红外线往下走，途中救到的人质会告诉我们**ダイアン**的联络频率是120.33，最左边有一场对**マシンガン・キッド**的BOSS战，没有任何难度，这小子只会站在最上面--排向下射击，我们只需躲在下面的柜子后面照样用遥控导弹料理掉，完事后去上方的门里得到降落伞（**パラシュ-ト**）。

回电梯间来到顶楼，出门后装备防爆破服方能前进，一直往左再往下可救出人质和补充弹药；从这层的电梯出口往左一个场景往下通过两段不断移动的楼梯出来后遭遇不少飞在半空的敌兵，不用理他们，直接去左边用遥控导弹摧毁开关后进屋得到地雷探知器。一直往右遭遇BOSS战，对手是一辆停在地上不动的直升机，攻击方式是机关枪射击，站在上方左侧箱子下面它的射击死角处用手雷发射器干掉之。装备好降落伞往上走再往左到缺口处跳下去，落地后干掉军犬往下走，这个场景有两辆卡车，右边的车里有磁卡4，左边的车是陷阱千万别进去！从该层左上的门出去再往右往上连续通过两道门后来到沙漠。这里要装备上地雷探知器前进，第一个场景中左侧的车是陷阱，右侧的车有塑胶炸弹补充，一直往上在第三个场景的车中补充军粮完毕。继续往上是对一辆坦克的BOSS战，方法是在其前进的路上安置炸弹，平常它是两边机枪扫射，站在它前方的话则是主炮射击，轻松搞定。继续北



行，到有三个敌兵的场景**ビッグボス**会提示我们穿上敌兵制服（在地下室得到的那个），照做后门开直接进入**ヒ-ル**2。左边房内补充弹药往上进入与推土机的BOSS战，这场战斗没有任何技巧可言，就是以最快的速度使用手雷发射器轰它，大概8发搞定，必须快，否则给碰到就死！

出去后躲开不断变动的红外线进电梯间，注意这栋大楼的电梯间有两套，一套只能向上，--套只能向下。直接去顶楼可救出人质和得到磁卡5。接着坐电梯去最下面地下室，地下室弥漫着大量的瓦斯毒气，注意马上装备防毒面具，往上往右大肆搜刮一番后得到磁卡6，从左边的门进去在中间偏左的门内遇到假博士，它站着的地方会变成陷阱，小心别掉进去否则直接死亡，沿路来到最左边进门后是与喷火男的BOSS战，站在右下其喷火死角内用遥控导弹轻松解决掉。

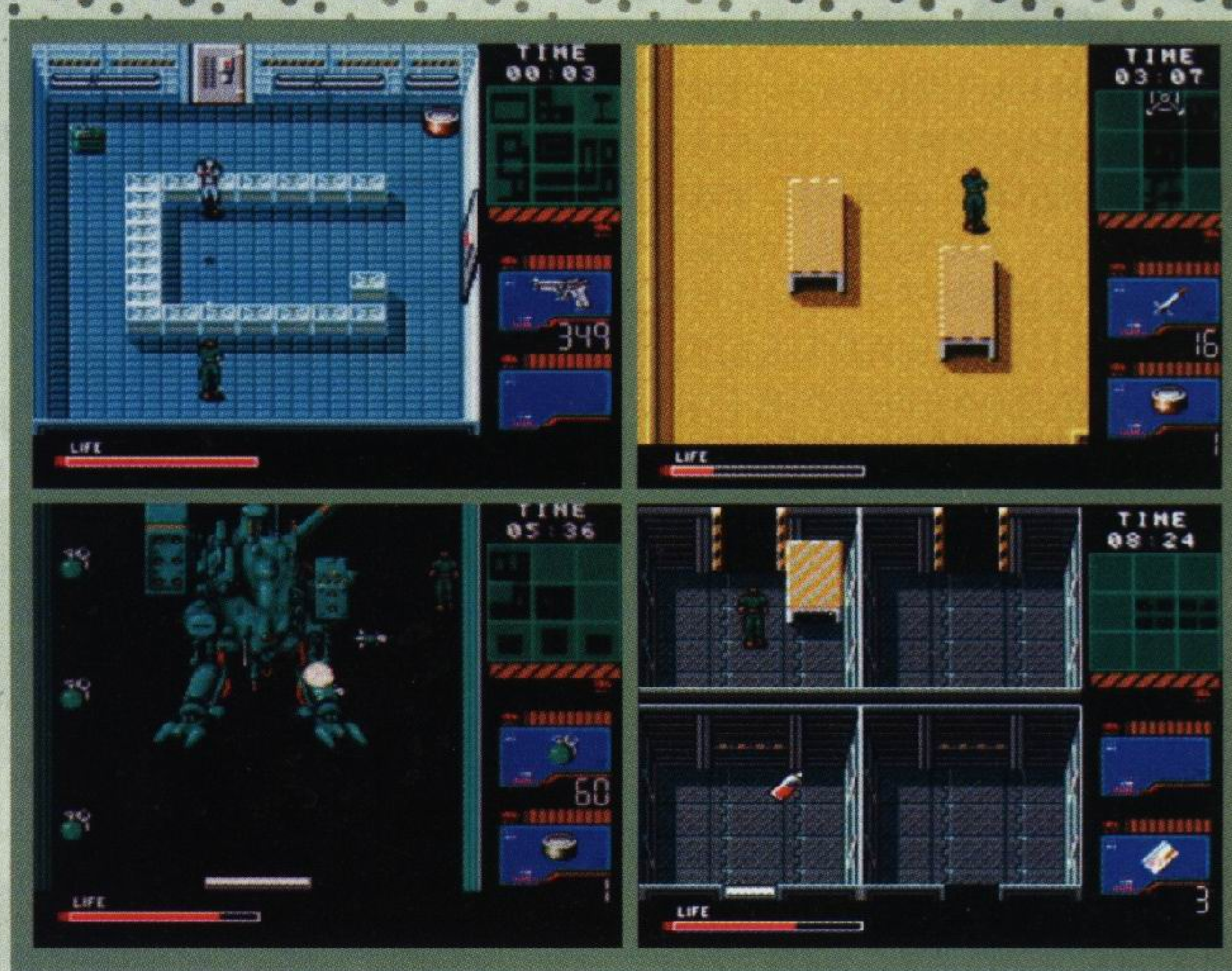
来到3F，这里是本作中比较难的一块，敌兵数量众多且很容易被发现，往右下来到有两个大块头的房间，小心别被其撞到，现在我们还奈何不了他，用磁卡5出右侧的门，救出上方的人质后他会告诉你**ジエニフア**-的通信频率120.48，要想联系上她必须级别有四星，只要之前我们必须尽量救齐每一个人质现在肯定早已达到四星级了。与**ジエニフア**-联络后去右侧的房里拿到火箭发射器（**ロケットランチヤ**），回大块头在的屋用磁卡1开左下的门可得到弹药补充并遇到被绑架的博士，但他说他的女儿还被困在**ヒ-ル**1的地下室，我们必须先救回他的女儿他才会告知我们METAL GEAR的弱点。补充完弹药后回去用火箭发射器将两个大块头做掉后得到磁卡7。这个房间用磁卡3出左上的门在尽头可得到解毒药，用磁卡2出右上的门再联络**ジエニフア**-她会打开尽头的门让我们拿到指南针（**コンパス**）。

去1F分别拿到手电筒（**フラッシコ・ライト**）和天线（**アンテナ-**），后者可在无线电被干扰的地方进行通信，不过基本上没什么用处。现在得回**ヒ-ル**1救博士的女儿先，不过有捷径可走的，去地下室走左侧的门最后来到左下角打击有惊叹号的地方使用塑胶炸弹即可直接回到**ヒ-ル**1的地下室。装备上手电筒后一直往下走小心路上有很多陷阱别掉下去，最后在下面右侧的房间内会传出博士女儿的求救声，砸开右上角的墙后成功将其救出。回**ヒ-ル**2的3F再次找到博士他会告诉我们METAL GEAR的弱点是"R、R、L、R、L、L、R、L、L、R、R、L、R、L、R……"他忘记的最后一个是"R"。回1F在中间上方的门用磁卡7出去来到另一片沙漠，沙地上有许多乱窜着的毒蝎子，我们需要装备上指南针向北前进，被毒蝎子蛰到后马上用解毒药解毒（可无限次使用）。最后刚走出沙漠就遇到N多敌兵伏击，**ビッグボス**会通知我们进右边的车，其实里面虽然有弹药但有四个荷枪实弹的敌兵守卫，进去得不偿失，最好的办法就是不要理他们直接用磁卡7冲进门来到**ヒ-ル**3。屋内有四个敌人，他们是杀不完的，**ビッグボス**再次通知我们进左边的门，但里面是个陷阱，不要进去，用塑胶炸弹炸掉这个房间上面偏右一点的墙壁后往前冲，注意躲避地上的陷阱进入电梯。

乘电梯一直向下来到地下100层，出门后**ジエニフア**--来电，用塑胶炸弹炸开这个场景最下面中间的墙壁后可得到氧气罐（酸素**ポンペ**），然后原路返回**ヒ-ル**2的1F，之前的深水地带装备氧气罐后一直往北游，用遥控导弹炸掉高压电开关后左侧的门可补充弹药，右侧的门是对**ダ-テイ-・タック**的BOSS战，战斗中会收到**ジエニフア**-的来电，她告诉我们她哥哥也在屋里的人质之中，注意战斗中不要误伤任何人质，胜利后得到最后一块磁卡：磁卡8，中间的那个人质就是**ジエニフア**-的兄长，他会提醒我们走左边的楼梯，先记住这一个信息。

回**ヒ-ル**3地下100层用磁卡8打开右边的房间救出人质后他会告诉我们原来"OUT HEAVEN"的头领竟然就是**ビッグボス**！出门后往左走会收到**ビッグボス**的通信，他让我们马上停止任务并切断PS2的电源（当初的MSX版是关掉MSX）……理你都傻。进上方的门后马上装备防毒面具，别走上方的门，那是死路，到右上角的墙壁中间部位使用塑胶炸弹可以炸开通路，上去后一直沿着左边的墙壁走出门；下一个场景需要先装备上地雷探知器记下房中地雷的分布位置，再马上换回防毒面具走出去；最后这个场景的高压电地面是没有开关的，通信完毕后装备上军粮一口气冲过去吧。

现在是与METAL GEAR的BOSS战，其可攻击到我们的其实只有上方两个不断移动的激光发射装置，按照博士提供给我们的顺序轮流用塑胶炸弹炸MG前面的两只脚，16发以后搞定。这时基地会启动自爆装置并开始倒计时，我们必须在时限内逃出去。从左边的门出去是与**ビッグボス**的最终决战，他移动速度非常快，不要傻跟在他后面，那样一辈子也追不上他，建议找个地方站着不动他会自己凑过来，用火箭发射器给他来上那么五六下就能搞定。往上走会看到三个梯子，走最左边那个一直往上爬，终于成功脱出。伴随着背后一片蘑菇云的升起，SNAKE打开无线电报告任务完成，然而就在最后SNAKE再度收到了**ビッグボス**的通信"我们的决战地点不在这里，期待着下一次的再会"……



METAL GEAR 2:SOLID SNAKE流程攻略

与1代相比，本作中新加入了蹲下、匍匐前进、隐蔽物和雷达等系统，更加像一款潜入式谍报动作游戏了。右边的卡车内得到B1军粮（**B1レ-ション**），游戏中的军粮分为B1、B2和B3三种，分别累计数量，除了能够恢复HP之外还各自有着别的用途。上方中央的大门无法直接进入，在大门右边的卡车内得到手枪（**ハンドガン**），从此处上方的通风口可爬进大楼。管道有两个分支，先去左边拿到弹药，接着从右边向上出去后收到**ホ-リ-・ホフ-ト**的通信，她将是我们的情报员。从中间电脑室右拐往上第一个路口往左进入电梯间，左边的电梯不可用，乘右边可用的电梯来到2F。

一出电梯马上往右走单间可得到磁卡1（**カ-ド1**），上方用磁卡1开门后得到双眼镜，再往上有B2军粮拿，左边的门现在还无法打开。回到电梯间，这次是去3F，雷达显示屏中的红色点处就是要救的博士。往上再往右出门，屋子中央有个信号发射器，利用其发射信号的间隔冲进下面的屋子。装备上烟草一路躲避红外线在下面的屋内得到防毒面具（**ガスマスク**），本作中的防毒面具其实相当于氧气罐用来增加氧气槽长度的，一旦氧气耗尽就必须马上进行补充。沿路来到红点处结果发现这个**マルフ**是敌人假扮的，进入第一场BOSS战对**ブラック・ニンジヤ**。他会分身和连扔三个手里剑进行攻击，建议我们站在围墙的外面，这样他的真身就只会在围墙里面发动攻击，轻松搞定后得到磁卡2。从有信号发射器的屋子向右用磁卡2打开门得到地雷探知器。

回2F，左下有弹药，用磁卡2进左侧门后得到消声器（**サブレッサ-**），现在我们用枪射击敌人就不会发出声音吸引别的敌人了，方便许多。回1F，去这一层的左上角，用磁卡2进门后等一个戴绿帽子的士兵出现并跟着他向北进入丛林中（不跟着他走这个丛林就只是一条死路）。进入丛林后一直跟在他后面前进，他每走一段就会回头张望，小心躲避别被发现了否则只能重来，绕了两圈后终于来到一个单独的屋子。进屋后无线通信140.82与博士（就是1代中我们救出的MG开发者）联系，他会把其动物学家好友**ヤコプセン**的联系方式告知我们：140.40。出门后往右来到上方的空地，接到某FAN的联系告知沙子下埋有地雷，用地雷探知器确定位置再匍匐前进全部收入囊中，往上有弹药和军粮可以补充，但切记不要再往北，那里是第三个BOSS的所在地，我们现在还搞不定它。

从雷区下来往右走是沼泽区，与小孩交谈他会说沼泽过不去，不用理他，从下面那个路口出发穿越沼泽，依次按照“右、下、左、下、左、上、左、下、左、下、右、下、右、上、右、下”的顺序来到右下角的小岛，每次以开始下沉处为拐弯点。接着从该小岛上方正中央位置按照“上、右、上、左、上”的顺序成功登陆。

进屋后是与**ランニング・マン**的BOSS战，他自诩神速，但说穿了只会在几个房间里瞎跑，装备上防毒面具后在其必经之处埋上地雷等其自己踩上去，氧气不够的话可以暂时出去补充再回来，打败其后得到磁卡3。回到第一座建筑物，上方正中央的屋里左边门内可得到1-3号卡"合体"后变成的红色磁卡（**レッド・カ-ド**），兼具这三张卡的作用，红色磁卡入手后磁卡1-3从背包中消失。在刚由丛林回这的第一个场景走左边的楼梯往下，途中注意躲避监视器，在最下面左边可得到毒刺单兵地对空导弹(**ステインガミサイル**)，右边有弹药补充。回丛林右上的雷区一直往北，与直升飞机HIND D的BOSS战。打它必须使用刚得到的毒刺导弹，由于使用毒刺导弹时无法移动，所以务必等其在别的版面再瞄准射击，平常就躲在掩体内；我们无法直接瞄准直升飞机，使用方法是用瞄准器在雷达地图中进行定位。

战斗结束后什么也没有得到，继续往上走，从左侧的通风口进去可以拿到B2军粮，右边的卡车内可以找到纸箱（**ダンボ-ル**），在传送带附近使用纸箱会被传送到塔楼内部（注意传送带在"危险"或是"回避"状态下是停止运行的）。进屋后下一个场景可得到军粮补充，同时得知**ホ-リ-・ホフ-ト**被敌人抓走了。塔楼1F是螺旋状的场景，从外到内依次有三个电梯，先去中间的电梯向下来到B1，得到塑胶炸弹（**プラスデイック**爆弹），沿路前进补充物品在最里面的房间用塑胶炸弹炸右侧墙后救出被抓的**ホ-リ-・ホフ-ト**，她会给我们磁卡4。回1F左最外侧的电梯来到10F，用拳头打有叹号的墙均可炸毁，得到手雷（**ゲレネ-ド**）。准备好后去1F最里面的电梯来到30F展开与**レッド・ブラスタ**-的BOSS战，我们被限制在一个很小的地方，需要一边躲避其手雷一边用手雷攻击他，很简单的战斗。战斗完后撞

与1代相比，本作中新加入了蹲下、匍匐前进、隐蔽物和雷达等系统，更加像一款潜入式谍报动作游戏了。右边的卡车内得到B1军粮（**B1レーション**），游戏中的军粮分为B1、B2和B3三种，分别累计数量，除了能够恢复HP之外还各自有着别的用途。上方中央的大门无法直接进入，在大门右边的卡车内得到手枪（**ハンドガン**），从此处上方的通风口可爬进大楼。管道有两个分支，先去左边拿到弹药，接着从右边向上出去后收到**ホーリー・ホフート**的通信，她将是我们的情报员。从中间电脑室右拐往上第一个路口往左进入电梯间，左边的电梯不可用，乘右边可用的电梯来到2F。

一出电梯马上往右走单间可得到磁卡1（**カード1**），上方用磁卡1开门后得到双眼镜，再往上有B2军粮拿，左边的门现在还无法打开。回到电梯间，这次是去3F，雷达显示屏中的红色点处就是要救的博士。往上再往右出门，屋子中央有个信号发射器，利用其发射信号的间隔冲进下面的屋子。装备上烟草一路躲避红外线在下面的屋内得到防毒面具（**ガスマスク**），本作中的防毒面具其实相当于氧气罐用来增加氧气槽长度的，一旦氧气耗尽就必须马上进行补充。沿路来到红点处结果发现这个**マルフ**是敌人假扮的，进入第一场BOSS战对**ブラック・ニンジャ**。他会分身和连扔三个手里剑进行攻击，建议我们站在围墙的外面，这样他的真身就只会在围墙里面发动攻击，轻松搞定后得到磁卡2。从有信号发射器的屋子向右用磁卡2打开门得到地雷探知器。

回2F，左下有弹药，用磁卡2进左侧门后得到消声器（**サプレッサー**），现在我们用枪射击敌人就不会发出声音吸引别的敌人了，方便许多。回1F，去这一层的左上角，用磁卡2进门后等一个戴绿帽子的士兵出现并跟着他向北进入丛林中（不跟着他走这个丛林就只是一条死路）。进入丛林后一直跟在他后面前进，他每走一段就会回头张望，小心躲避别被发现了否则只能重来，绕了两圈后终于来到一个单独的屋子。进屋后无线通信140.82与博士（就是1代中我们救出的MG开发者）联系，他会把其动物学家好友**ヤコプセン**的联系方式告知我们：140.40。出门后往右来到上方的空地，接到某FAN的联系告知沙子下埋有地雷，用地雷探知器确定位置再匍匐前进全部收入囊中，往上有弹药和军粮可以补充，但切记不要再往北，那里是第三个BOSS的所在地，我们现在还搞不定它。

从雷区下来往右走是沼泽区，与小孩交谈他会说沼泽过不去，不用理他，从下面那个路口出发穿越沼泽，依次按照"右、下、左、下、左、上、左、下、左、下、右、下、右、上、右、下"的顺序来到右下角的小岛，每次以开始下沉处为拐弯点。接着从该小岛上方正中央位置按照"上、右、上、左、上"的顺序成功登陆。进屋后是与**ランニング・マン**的BOSS战，他自诩神速，但说穿了只会在几个房间里瞎跑，装备上防毒面具后在其必经之处埋上地雷等其自己踩上去，氧气不够的话可以暂时出去补充再回来，打败其后得到磁卡3。回到第一座建筑物，上方正中央的屋里左边门内可得到1-3号卡"合体"后变成的红色磁卡（**レッド・カード**），兼具这三张卡的作用，红色磁卡入手后磁卡1-3从背包中消失。在刚由丛林回这的第一个场景走左边的楼梯往下，途中注意躲避监视器，在最下面左边可得到毒刺单兵地对空导弹(**スティンガミサイル**)，右边有弹药补充。回丛林右上的雷区一直往北，与直升飞机HIND D的BOSS战。打它必须使用刚得到的毒刺导弹，由于使用毒刺导弹时无法移动，所以务必等其在别的版面再瞄准射击，平常就躲在掩体内；我们无法直接瞄准直升飞机，使用方法是用瞄准器在雷达地图中进行定位。

战斗结束后什么也没有得到，继续往上走，从左侧的通风口进去可以拿到B2军粮，右边的卡车内可以找到纸箱（**ダンボール**），在传送带附近使用纸箱会被传送到塔楼内部（注意传送带在"危险"或是"回避"状态下是停止运行的）。进屋后下一个场景可得到军粮补充，同时得知**ホーリー・ホフート**被敌人抓走了。塔楼1F是螺旋状的场景，从外到内依次有三个电梯，先去中间的电梯向下来到B1，得到塑胶炸弹（**プラスデイック爆弹**），沿路前进补充物品在最里面的房间用塑胶炸弹炸右侧墙后救出被抓的**ホーリー・ホフート**，她会给我们磁卡4。回1F左最外侧的电梯来到10F，用拳头打有叹号的墙均可炸毁，得到手雷（**ゲレネード**）。准备好后去1F最里面的电梯来到30F展开与**レッド・ブラスター**的BOSS战，我们被限制在一个很小的地方，需要一边躲避其手雷一边用手雷攻击他，很简单的战斗。战斗完后撞开那些拦路的线来到31F（每根线需要撞3次才会断），用塑胶炸弹把门炸开，装备B2军粮引诱空中的鸽子下来得到其脚上的纸条。用140.51与博士联络。

回第一座大楼3F可用磁卡4和红色磁卡大肆搜刮一番，这层楼一共可得到遥控导弹（**リモコンミサイル**）、机器老鼠（**マウス**）和夜视仪（**暗视ゴーグル**）。去4F走左下，黑色的房间用夜视仪爬行过去小心陷阱，出门后有许多假人，注意看雷达闪动的白点是混在假人中的敌兵！上去往右进门来到餐厅，右侧的男厕所内可以得到废纸篓（**バケツ**），出来躲在植物后面等敌兵进女厕所后跟着进去遇到女特工**グスダヴァ**，对话后她会为我们打开屋内右上的门，接着两人会一起行动。向上坐电梯去B3，可拿到毒气弹（**ガス・ゲレネード**），这里小心别被推土机撞到，否则一击毙！先去左上乘电梯来到1F找到博士并得到磁卡5，博士入队后再回B3去右上用磁卡5开门一直向上，剧情后继续前进。出来后装备上地雷探知器往左走，小



□文/北斗

聘人

寻找精英

——同打造国内最强电玩杂志

电软编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"编辑应聘"）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1、熟练操作苹果机，精通Photoshop、Freehand等制作排版软件
2、有至少一年以上的杂志、报纸排版经验，了解书刊杂志制作规则
3、善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4、接受过系统的美术教育及热爱游戏者优先

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"美编应聘"）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"掌机迷编辑应聘"）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

2006年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。

次世代传媒联盟

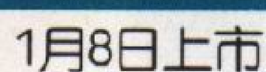
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



官方超人气的爆笑四格漫画(独家中文版)+精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴+系列所有pv双光碟收纳+最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏,高达fans不容错过的必备极品!

高达SEED终极典藏

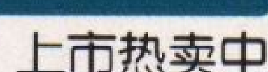
■定价:22.80　　1月8日上市



人气爆发,乘胜出击。凡街头流行无所不包,最酷百变男孩100位,潮流一周穿……适合15~28岁时尚青年。附赠酷炫金属光盘盒,惊天大超值!

SO COOL 2006年第(1)期

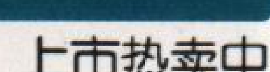
■定价:15元　　上市热卖中



国内唯一一本动漫游戏周边专门志。特别策划哈里波特周边大推荐。史诺比55周年纪念.KERORO军曹。海量周边推介。

TOYS(3)

■定价:9.80　　上市热卖中



圣诞豪华特辑,05全年读者票选动画排名,年末动画新番。中原麻衣介绍,精选14首动画歌曲CD。赠送精美年历及超大海报。

动新35期

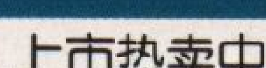
■定价:9.80　　上市热卖中



精彩DVD影像和动听游戏CD,超级新品:最终幻想12、前线任务5、深渊传说等。名曲放映厅:街霸ZERO OVA。音乐CD收录《刀魂3金曲精选》!

电新51期

■定价:9.80　　上市热卖中



《口袋迷》上市一销光,口袋fans大呼过瘾!现在《口袋迷2》又要登场啦!内容丰富,赠品溜溜球超好玩,还有口袋限定版NDS大抽奖!

口袋迷(2)

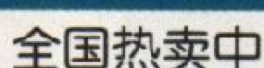
■定价:18元　　接受邮购



囊括今冬潮流一切主义,正宗美式休闲风初冬大赦!最强美式休闲代表品牌全体登场。超瞩目鞋款方程式,当季运动着装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历。回函抽送1380元T-MAC5。

SO COOL 第(2)期初冬号

■定价:15元　　全国热卖中



街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素,海量相关资讯。有点前卫,有点另类,甚至有点颓废。200面全彩铜版,创刊号大超值。

SO COOL 第(1)期金秋号

■超值创刊价:15元　　全国热卖中



电子游戏软件	
2006年第1、2、3期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、34、35期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、24、26、27、29~48期	9.80元
电玩新势力DVD	
33~35、38~51期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV(少量)	9.80元
TOYS第(1~3)期	9.80元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编:100011　联系电话:010-64472177/64472180　邮资免取

VOL.51

电新DVD

1 Jan 2006

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

超级新品

最终幻想12 前线任务5 深渊传说 新鬼武

波斯王子3 战神 如龙 黑客帝国



附赠CD 游戏金曲精选 刀魂3

DVD-ROM



demento精美壁纸

波斯王子3手机图片

王国之心手机铃声

Kameo元素之力原声音乐

全国热卖中!

街霸zero OVA 名作放映厅

达人道场 合金装备3－恶搞照片拍摄 demento－最速通关

宇多田光：passion T.M.Revolution:痕迹 real Emotion 金曲MV

《最终幻想12》精彩影像/《街霸ZERO》OVA/《刀魂3金曲精选》音乐CD

《电新DVD》VOL.51

新作游戏发售表

KOEI在2006年的头一天就把原先的《真・三国无双》重新打包发售，炒冷饭炒得如此心安理得，其脸皮之厚简直令人发指。相比之下同一个月里其他值得期待的游戏如《月华剑士1+2》、《侍魂 天下第一剑客传》以及《新鬼武者 梦之黎明》都是有人绝对要玩的作品。而我却在等2月份的《战国无双2》。 □责编/猴子

PS2

2006年1月1日			
★真・三国无双系列收藏集上卷	真・三国无双シリーズコレクション 上卷	ACT	KOEI
2006年1月12日			
SEGA拉力2006	セガラリー2006	RAC	SEGA
★幕末浪漫・月华剑士1+2	幕末浪漫・月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
影之心 来自新世界 新手入门版	Shadow Hearts from the New World Starter's Edition	RPG	ARUZE
1月19日			
玫瑰法则	RULE OF ROSE	RPG	SCEI
星球大战 前线2	Star Wars Battlefront 2	STG	Electronic Arts
德比赛马创造	ダービー馬をつくろう!	SLG	SEGA
1月26日			
NAMCO街机博物馆	ナムコミュージアムアーケードHITS!	ETC	NAMCO
百人斩少女2 猛剑狂闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	ACT	GN SOFTWARE
I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
少女恋爱大革命!	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
夏令营2 虹色青春	キャンバス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
★侍魂 天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
最终护卫 深夜的黑蝶物语	ラスト・エスコート －深夜の黑蝶物语－	SLG	D3P
★华氏（靛青预言日版）	ファーレンハイト	AVG	ATARI
FFVII 塞伯拉斯的挽歌	ダージュ・オブ・ケルベロス	RPG	SQUARE ENIX
2月2日			
★信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
2月9日			
死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
暗夜私语~侦探 相乐恭一郎	暗夜にささやく～侦探 相乐恭一郎	AVG	Idea Factory
2月16日			
★怪物猎人2	モンスターハンター2	RPG	CAPCOM
劲舞革命 冲击	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	KONAMI
2月23日			
新・豪血寺一族~烦恼解放	新・豪血寺一族－烦恼解放	FTG	EXCITE
信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
★KOF・大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
银河天使队2	ギャラクシーエンジェルII	AVG	BROCCOLI
绝对领域之扉	绝对领域の扉		
★幻想水浒传5	幻想水浒传V	RPG	KONAMI
SEGA 2500系列 尖端大战略 德意志闪电战	セガシリーズ2500アドバンスド 大战略ドイツ电击作战	SLG	SEGA
★SEGA 2500系列 火枪英雄	セガシリーズ2500 ガンスターヒーローズ	ACT	SEGA
恶魔猎人3 特别版	デビル メイ クライ3 スペシャル	ACT	CAPCOM
3月2日			
★CAPCOM 街机合集	カプコン アーケード コレクション	ETC	CAPCOM
任侠传 渡世人一代记	任侠传 渡世人一代记	ACT	元气
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	SQUARE・ENIX
吉他狂人5&狂热鼓手5	Guitar Freaks V & Drummania V	ETC	KONAMI
3月23日			
皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
3月30日			
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ	千世	
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
绝体绝命都市2	绝体绝命都市2	AVG	IREM
被冰冻的记忆	－冻てついた记忆たち－		
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
摩托TT	Tourist Trophy –The Real Riding Simulator–	RAC	SCEI
盗墓者・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
灵魂燃烧	ブレイジング・ソウルズ	SRPG	IDEA FACTORY
弹子乐园–大海与夏天的回忆–	パチパラ12–大海と夏の思い出–	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	SLG	GENEX
钢铁女友特别篇	钢铁のガールフレンド 特别编		
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI

PS3

2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

2月23日			
格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOVAVE	FTG	SNKPLAYMORE
预 定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
★索尼克飞板	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft: GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

2006年1月12日			
★魔导奇兵	eNCHANT arM	RPG	FROM SOFTWARE
PGR赛车3	PGR3-プロジェクトゴッサムレーシング	RAC	Microsoft
NBA Live 06	NBAライブ06	SPG	Electronic Arts
通信麻将对战 斗龙门	通信麻雀对战 斗龙门	TAB	AQ Interactive
1月19日			

2月16日			
★使命召唤2	コールオブデューティ2	FPS	KONAMI
Over G	オーバーG	SHT	TAITO
2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガ－ウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバーマン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
装甲战记	アーマード・コアー	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
最终幻想11	ファイナルファンタジ XI		

NGC

1月19日			
★超级马里奥足球	スーパーマリオストライカーズ	SPG	任天堂
2月23日			
★鲸鹰2 开天之翼与众神的嗣子	BATEN KAITOS2 始まりの翼と神々の嗣子	RPG	NAMCO
预 定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂

GBA

12月31日			
命令与毁灭 ADVANCE	COMMAND & DESTROY ADVANCE	RTS	TBA
1月19日			
HUDSON精选系列5 射击游戏合集	Vol.5 シューティングコレクション	SHT	HUDSON
HUDSON精选系列6 冒险岛合集	Vol.6 冒险岛コレクション	ACT	HUDSON
2月9日			
超人总动员 强敌掘矿者登场	Mr. Incredible 强敌アンダ－マインナ－登场	ACT	SEGA
2月23日			
游戏王 双重怪兽2006	游戏王デュエルモンスタ－ズ2006	RPG	KONAMI
3月			
蜡笔小新 传说之城大震撼！	クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶオマケの都ショックガーン！	ACT	BANPRESTO
预 定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 寄生之吻	魔法先生!プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA

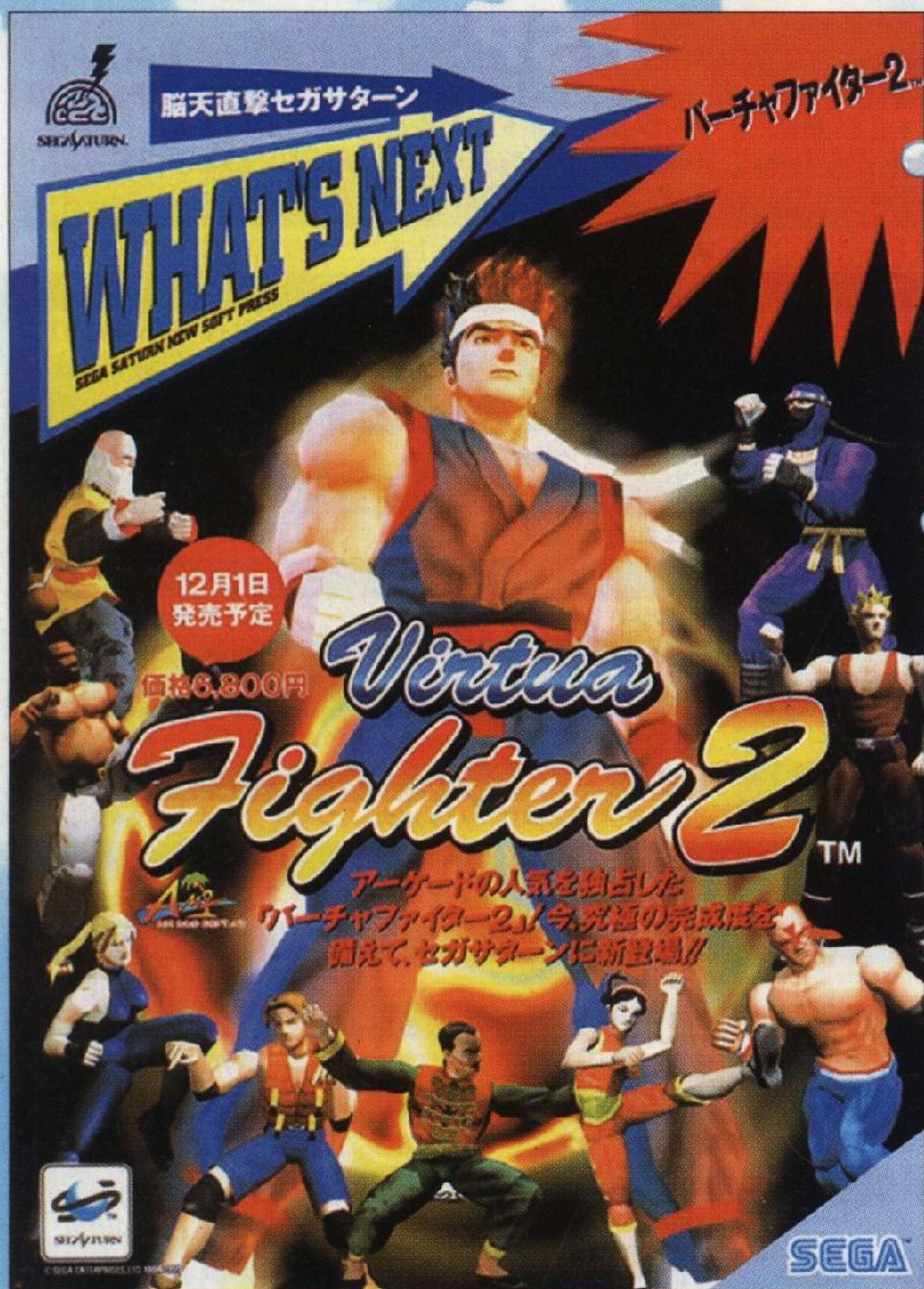
PSP

1月12日			
The Sims 2 Dr.多米尼克的阴谋	ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	AVG	EA
英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	RPG	BANDAI
1月19日			
★街头霸王3↑↑	ストリートファイター3↑↑	FTG	CAPCOM
2月9日			
★中原之霸者 三国将星传	中原の霸者～三国将星传	SLG	NAMCO
太空战斗机Portable	グラディウス ポータブル	SHT	KONAMI
2月23日			
★幻想水浒传I&II	幻想水浒传I&II		KONAMI
头文字D 街道舞台	头文字D STREET	RPG	SEGA
NAMCO游戏博物馆第二部	ナムコミュージアムVol. 2	ETC	NAMCO
3月2日			
北欧战神传	ヴァルキリ プロファイル	SLG	SQUARE ENIX
麻将格斗俱乐部	マジャンファイトクラブ	TAB	KONAMI
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル~Forever with You~	AVG	KONAMI
3月23日			
幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビューティフルジョーバトルカーニバル	ACT	CAPCOM
3月30日			
电车向前进！ 大阪环线篇	电车でGO！ 大阪环状线编	SLG	TAITO
预 定			
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
樱大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE

NDS

1月19日			
★生化危机・死寂	バイオハザードDS	AVG	KONAMI
LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI
钢铁羽毛	アイアンフェザー	ACT	KONAMI
失落的魔法	LOST MAGIC	RPG	TAITO
银河战士弹珠台	メトロイドプライム ピンバール	TAB	任天堂
1月26日			
死神Bleach DS 驱动苍天的命运	Bleach DS 苍天に驱ける运命	RPG	BANDAI
2月23日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
壮志凌云	TOPGUN	SHT	TAITO
大航海时代4 ROTA NOVA	大航海时代4 ROTA NOVA	SLG	KOEI
3月2日			
机器猫哆啦A梦 野比的恐龙2006	ドラえもん のび太の恐龙2006	AVG	SEGA
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
预 定			
英语单词 目标1900DS	英单语 ターゲット1900DS	ETC	IE Institute
可爱的小狗DS	かわいい仔犬DS	ETC	MTO
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
风暴传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
瞬感解谜	瞬感パズループ	ETC	任天堂
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザ ズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI

海报鉴赏

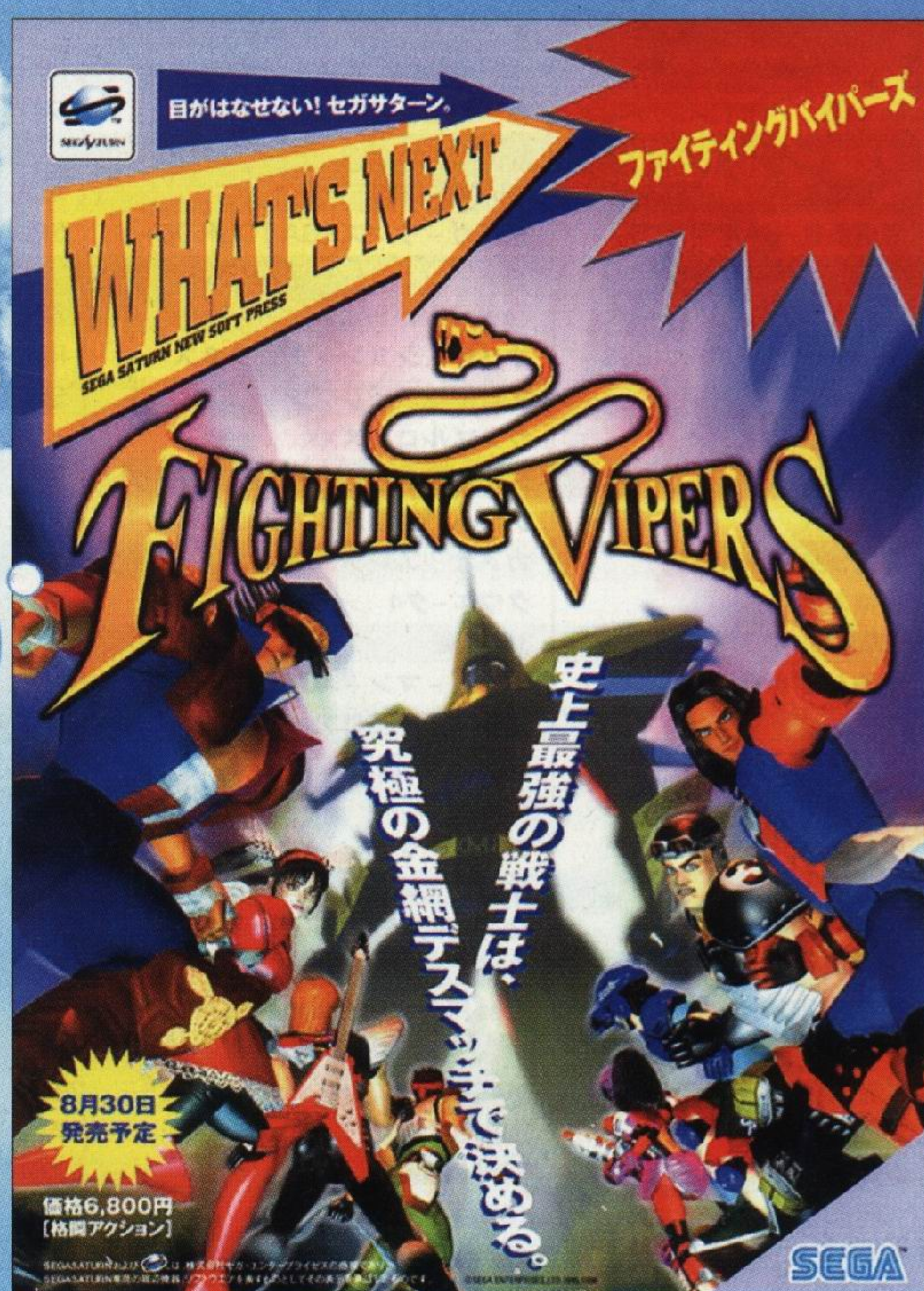


VIRTUA FIGHTER 2/VR战士2/1995.12.1/6800日元

真正金字塔，但海报设计并不理想，或许在那个年代，VF的号召力就是硬派的AKIRA加上各色功夫人物，中规中矩的海报成就127万销量。

VIRTUA FIGHTER KIDS/VR战士卡通版/1996.7.26/5800日元

搞笑中略带严谨的系统赋予这款游戏充实的对战乐趣，海报设计虽然缺少亮点，但总算把游戏所要表达的内容完全展现出来。



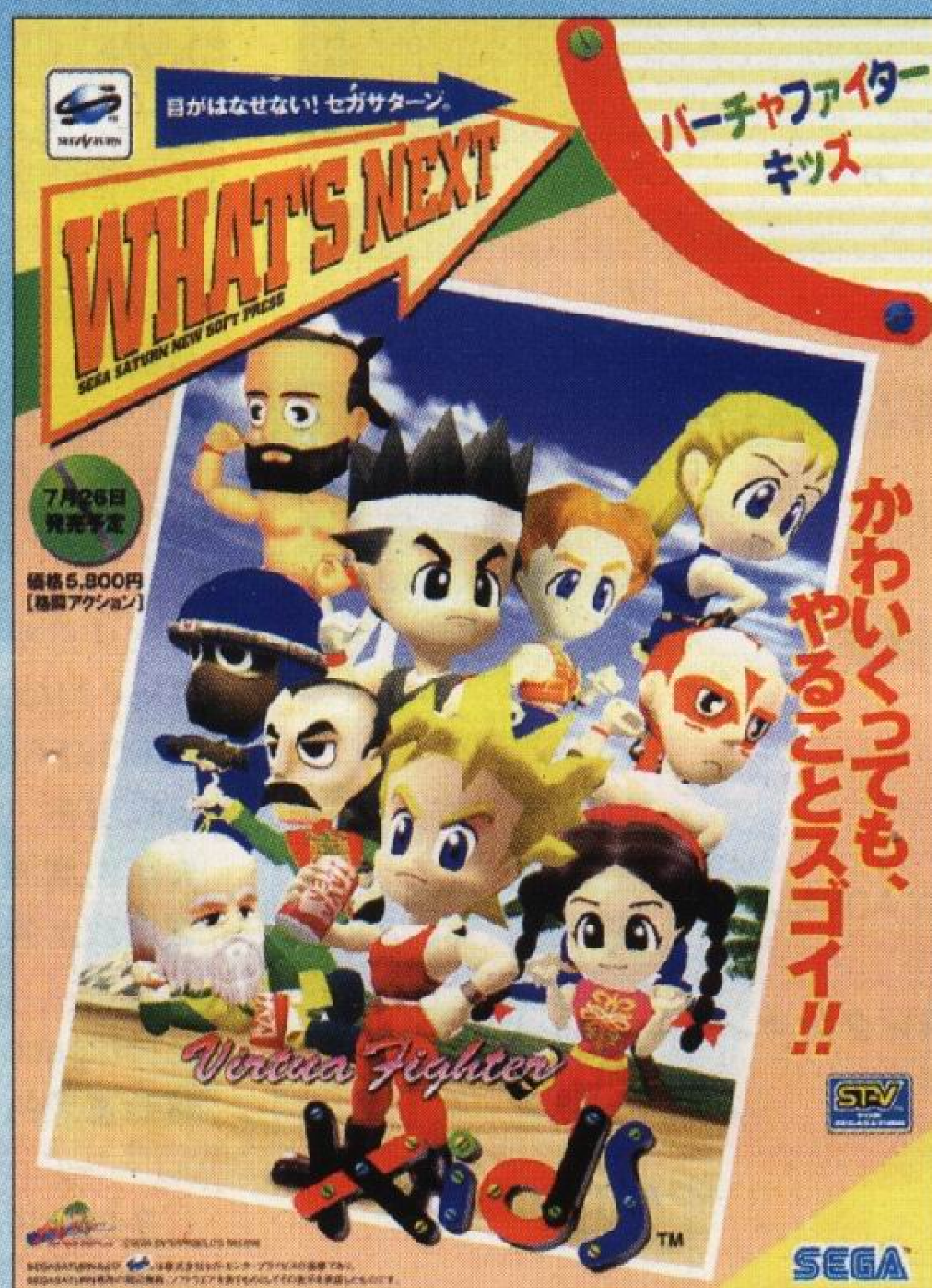
FIGHTING VIPERS/格斗之蛇/1996.8.30/6800日元

VF2之后SEGA真正意义上的开拓型游戏。这款海报是SEGA格斗游戏中相当经典的一款，最后高大的BOSS给人十足的压迫感。



LAST BRONX/东京番外地/1997.8.1/6800日元

正如其名，LB是SEGA在武器格斗上的一次尝试，但系统及打击感却依旧是传统的VF式，带有着明显的学习成分。无论是游戏的背景设定还是系统变革，都无法超越SEGA本社的VF家族，更不要说与先于一步推出的「魂之利刃」比较。这款家用机版更是以"高移植度"的口号、双光盘的大容量及延期一周后高调推出，但事实上我们等到的却是一个天大的玩笑。「LAST BRONX」，尽管没有玷污SEGA格斗大家其名，却也成为了土星格斗迷心中永远无法愈合的疮口。







FIGHTERS MEGAMIX/梦之格斗/1996.12.21/5800日元

大量隐藏要素是这款杂烩游戏的乐趣所在。海报选择以铁山靠为招牌的铁男，给人硬派的印象。

本质上说，SEGA是一家彻底的格斗厂商，尽管他曾经创造了RAC时代和ACT时代等类型游戏的辉煌，但无论从哪方面看，SEGA在其他领域无论如何成功，也无法超越其在格斗游戏方面所创造的巨大成就。爱SEGA，爱硬件商SEGA，更爱格斗天尊SEGA。1994年成为了一个传奇的开始，而传奇永远会出现一个让人们猜不到的结局。格斗金字塔无法拯救光环时代的没落，但一张张亲切的面孔却让回顾过去变得更加奇妙。

□责/丁丁

SoCool&Reebok疯狂派送　两双PUMP鞋及总量300件超值赠品　具体形式详见内页

So COOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 JAN
1
~~定价:20元~~
推广价:15元

SoCool
起步2006
总力特辑

I ♥ VARIED BOY

百变男孩100位

PART 1 最憧憬！装扮男孩梦想职业
PART 2 全球街头男孩！一次大募集
PART 3 go！go！go！热血男儿们朝着专业前进吧
PART 4 绝对最潮～2006男孩关键单品大预言

This month's cover

街头流行圣经！
囊括今冬潮流一切主义

独家**赠送**
搜酷2006“潮”级大礼
酷炫金属cd盒



回函抽送1399元
Answer IX Pump

SoCool 力推
潮流建议一周穿
力报百款严选Sneakers新作！

全国上市热卖中!!